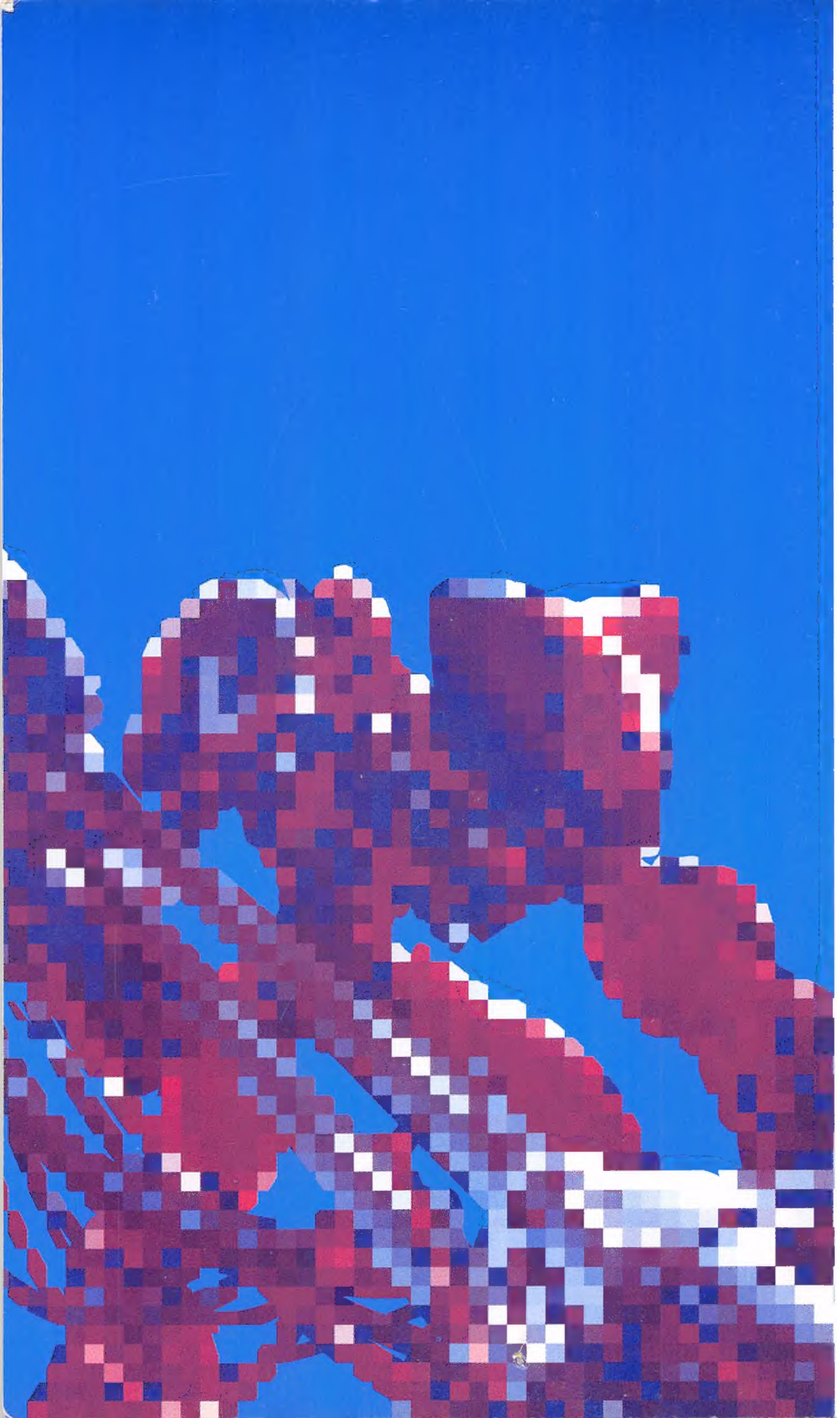
超クソゲー外伝 企画屋稼業

阿部広樹
監修 永山義明
マンガ ソルゲ市蔵

太田出版



監修 永山義明

イラスト ソルボンヌ斉藤

太田出版

超クソクレーム

外伝

名画座探索

阿部広樹

企画屋修業

序文　005

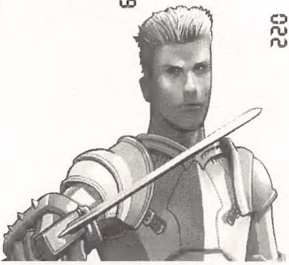
第1章 企画屋とは何か？

ゲームデザイナー入門　011
いけにえの乙女　020
はじめに〜企画屋やヘル専とは何か？〜　022
企画屋はハードボイルド　025
こんなソフトハウスはヤバイ！　029
超大作を作るということ　032
大企業はつらいよ　036
このゲームデザイナーは本物だ　039

ヘル専事件簿　第1話　046

第2章 開発者のオリジン

クリエイターの墓場　050
ナイコン少年とヒッピーおやじ　052
X君とその親友　054
X君のゲーム遍歴　059
永山君の場合　062
このゲームは知っておけ　067



スーパーゲームクリエイター列伝 PART·I　074

第3章 ゲーム企画の成立

きょうふのモーションキャプチャー　078
100%のプレゼン術入門（なんてモノはない）　080
企画書の書き方　091
仕様書とはなにか？　とは何か　105
対談・企画とゲーム　116

スーパーゲームクリエイター列伝 Z編 PART·I　122

第4章 企画屋稼業

これが企画屋稼業だ　126
ルーンエクスタル　129
ドレッドノーツ　139
クラン　149

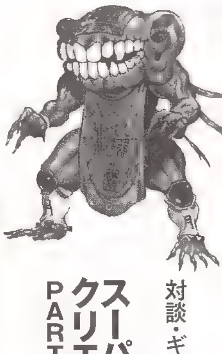
ヘル専事件簿　第2話　170
スーパーゲームクリエイター列伝　Z編　PART・II　172

第5章
詐欺師たち

詐欺師のいるメリット　176
失敗だらけの大企業参入　180
プロジェクト・ヴァルキリー　185
ヘル専事件簿　第3話　194
スーパーゲームクリエイター列伝　PART・II　196

第6章
ゲーム業界残酷物語

噛ませ犬としての企画　200
サンダウン　203
ラブ・ラビリンス　213



対談・ギャルゲーの企画　221
スーパーゲームクリエイター列伝　Z編　PART・III　228

第7章
Trashworks

これは悪夢から始まった　232
ナイトメア　239
ヘル専事件簿　最終話　322
スーパーゲームクリエイター列伝　PART・III　324
スーパーゲームクリエイター列伝　Z編　PART・IV　326
究極ゲームデザイナー　ムサシ　329
あとがき　338

1・プレゼントに

ゲームが大好きな友人の誕生日に
贈り物をしたいときに。
ゲームが大好きな彼に
バレンタインチョコと一緒にプレゼントしたいときに。

2・アドバイスに

ゲーム業界に進もうかと迷っている友人に
アドバイスしたいときに。
ゲーム業界に進もうかと迷っている彼に
未来の花嫁として意見を述べたいときに。

3・はげましに

もうちょっと頑張れば名作になるソフトを
励ましたいときに。
一緒に働いている部下や同僚に、
気合いを入れて頑張ってもらいたいときに。

4・いやがらせに

値段に比べて面白さが不自由なソフトを
購入してしまったときに。
一緒に働いているゲーム開発者の同僚が
無能で困ったときに。

5・著者に

開発経歴書を見せろとうるさいクライアントに
食い下がられたときに。
嫌味な友人に悔しい思いを
させたいときに。

マルチ序文システム

ご利用のてびき

本日は本書『企画屋稼業』をお立ち読みくださいまして誠にありがとうございます。
本書では画期的な試みとして、世界初の"マルチ序文システム"を搭載し、さまざまな用途のご贈答にお応え致しました。
5つの序文うちひとつをお客様の用途に合わせて選び、その他の序文は切り取って、贈って喜ばれるあの方にどうぞ。

序文　一般読者向け

【論旨】ゲームデザイナーと呼ばれる仕事がどのような仕事か？
企画とはどのようなものを指すのか？
その一端を知ってもらいたい。

まず、本書を手に取られた皆さんは、ゲームデザイナーという職業に何がしかの興味がおありだと思います。こんな仕事に就きたいなという憧れかもしれませんし、こんなインチキ臭い連中はいないという軽蔑かもしれません。

好意につけ悪意につけ、とかく注目を集めているのは事実と言えるでしょう。

ゲームを作るということは夢を売るということでもあるため、むやみにきらびやかなイメージがあります。そして、実際の苦労というのはほとんど語られません。

ですが、根拠もなく華やかな虚業としてのゲームデザインは、もはや語られ尽くしました。だから今こそ、実業としてのゲームデザインの実際を語るべきときが来たと考えています。

そこで本書はゲームの企画書や仕様書を例にとり、その企画が辿った顛末や開発ディレクターからの視点、果ては完成時の予想紹介記事までと、これまでなかなか表立つことのなかった企画書や仕様書に関するあれこれをまとめたものです。

そう、この本に掲載されている企画書や仕様書は２～３点の例外を除いて全て実物です。しかも、企画以外の問題で実際には発売されなかったゲームのみを集めています。

本来ならばこういうものはトラッシュワークとして闇に葬られるべきものでしょう。ですが、これらにも何がしかの教訓は含まれていたり誰かの役に立ったりするかもしれません。

例えば今まで、何冊か「キミもゲームデザイナーになれる!」的な本が発売されました。それらは大抵本物のゲームデザイナーが書いたものではありましたが、中にはゲームデザイナーではない人が書いたインチキに等しい本もありました。

それらの本では、際の企画書や仕様書の作例という部分において、例外なく言及が曖昧になっています。

当然でしょう。もし本物の企画書などを載せ、プロに読まれた場合、アイデアをパクられるのならまだ良く、普通はそれを公開することによって自分の足もとを見られると考えます。繰り返します、パクられることは怖くありません。むしろ馬鹿にされることの方が怖かったのでしょう。

つまりは実業としてのゲームデザインを語ろうとしつつ、最後の最後で博徒さながらの虚業の論理に振り回されたわけです。

だから、例えばドラクエの企画書だったらこのような感じになります、というお茶を濁したモノになっていました。自分のスタイルを見せるだけで、力量を見せないためにはそうする他ないのです。

しかし、自分の力量込みで企画技術を論じなければ、本当の意図は伝わりにくいのではないでしょうか？

ゲームの企画書の書き方を伝え、仕事の内容を正しく伝えるためには、作例などではなく本物の企画書や仕様書を見せるべきではないかと考えます。

そういった経緯もあり、本書では本来トラッシュワークとして闇に葬られるべきこれらの企画書や仕様書を敢えて公開することに踏み切りました。

とはいえ、悪い例として提示できるような若書きの企画書や仕様書は運が良ければ現在も某社の倉庫に眠っていますが、そもそも書類自体あまりにも古すぎるため、実際の役には立たないものでした。

だから悪い例に関しては、ゲームに対するアツい思いを心に秘めた若者が思いの丈をぶつけすぎて、こっぱみじんに破綻した企画書などを参考にしながら新規に書き起こしたことは先にお伝えします。

本書がゲームデザインとは何なのかということにとどまらず、実際に企画書や仕様書の書き方の方法論のひとつとして読みながら楽しく理解できるものになっていれば、これにまさる幸いはありません。

え？　若者がこっぱみじんの企画書の方が見たかったって？

う～ん、あれ載せるとたぶん裁判沙汰だしなぁ……。

序文 ゲームデザイナー志望者向け

【論旨】ゲームデザインの実状とは地道な作業である。
それを知り、この業界に飛び込んでもらいたい。

ゲームメーカーで寝ずに働くお兄さんやおじさんたちのごく一部が、ゲームデザイナーと呼ばれ始めてどのぐらい経つでしょうか。そして本書を手にしたあなたもまた、そのようなゲームデザイナーと呼ばれる地位に憧れを抱く一人でしょう。

そう、ゲームデザイナーというのは職業ではなく、地位を指す言葉なのです。

これが何を示すかというと、ゲームデザイナーという地位は職業としてゲーム開発者においての実績の蓄積があって初めて実を結ぶということです。

もっとも入社早々、上司が発狂して投げ出したプロジェクトを泣きながら引き継いで責任者代わりに矢面に立たされたら、なぜか大ヒットしていきなりゲームデザイナーの仲間入りをしてしまったということも、5年に一回づつくらいならなくもありません。

しかし、それはごくまれに起こる奇跡であり、その奇跡が自分を直撃する可能性は極めて低いと言えます。

そして、この奇跡の直撃は、たいてい不幸な結果を招きがちです。

実績を蓄積することなくいきなりスターへの道が開けた人間は、後に続く作品がその実体のなさを露呈させてしまうからです。

次に、ゲームデザイナーとは一体なにをする立場だとお考えでしょうか。

メディアに露出してもっともらしいことを言うこと？

銀座や赤坂で社長や編集長を接待すること？

それとも、ゲームの企画を立てて制作すること？

最初のは、広報用プロデューサーと呼ばれる立場です。社内秘蔵の本物のゲームデザイナーをメディアに露出させて、もし引き抜かれでもしたら大変です。だから、だいたい大手メーカーなら広報や営業の誰かが専属でプロデューサーということにされてしまいます。

2つめはプロデューサー、もしくはブローカーの立場です。ゲームの内容よりも、あるゲームができるまでのパワーゲームを引き受ける

大変な仕事です。だから、こういう人はたいてい大変な悪人だと言えます。むしろ、悪人でなければ勤まりません。

そして最後のひとつだけが、厳密な意味でのゲームデザイナーです。

ここでよくある勘違いを指摘しますが、シナリオを書いたり設定を考えたりする者はシナリオライターと呼びます。だから、とりあえずシナリオや設定だけを書き貯めてゲームメーカーにいくら持ち込んでも絶対に就職できないことだけは覚えておきましょう。ゲームデザイナーを希望しながらシナリオや設定を持っていくということは、その行動そのものが矛盾していることなのです。

ゲームシステムをデザインする者だけが、真にゲームデザイナーと呼べるのです。

さて、ここまでのふるいを通り抜けたあなたにだけ伝えましょう。ゲームデザインの実状とは、本当に地道な作業です。派手な要素など何ひとつありません。

ひたすらキーボードを叩きマウスを走らせ、プロジェクトメンバーに配布するための仕様書やスタッフの意志を統一するための企画書を書き上げるのです。

しかしその、メディアに露出して大風呂敷を広げたり、社長や編集長を接待したりとは無縁の地道な作業の中にこそ本当にゲームを作る喜びというものが隠れていると思います。

ゲームデザイナーへの道は、クリエイティビティや創造性という根拠の薄弱なお題目よりも、システム全体の整合性やインターフェイスの直観性の美しさを愛でるものにこそ開かれた道なのです。

仏師が野に転がる巨石の中に石仏の姿を見出すこと、それはクリエイティビティです。しかし、その後にノミとカナヅチでこつこつとその姿を呼び起こす地道な作業こそが、ゲームデザイナーの本当のお仕事です。

本書ではそのような地道な姿を語っていくことにしましょう。

よし、覚悟はできたな？

序文 プロのゲームデザイナー向け（激励）

【論旨】よそでも通用する企画書の書き方を見に付けよう。

　さて、この本です。
　この本はいったい何なのか？ あなたは今、非常にいぶかしんでいるはずです。
　何故いまさら企画書の書き方なんて本が自分の机の上に置かれているのかを考え、気が付いたらこのページに行き当たった。
　そんなところでしょう。
　勘が鋭いあなたであれば、もしかしてこれは自分に対する嫌がらせかもしれないと思い多少気分を害しているかもしれません。
　ですが、それは違います。この本にはあなたに贈った相手からの、あなたが何事かを感じ取って欲しいとの想いが込められています。
　それは……（贈り主は、以下の該当箇所にチェック。複数回答可）

□きみの企画は、はっきり言ってイマイチだ。だけど、この本を見て反省すべき点を自分で見つけ、より良い企画書を書けるようになれると信じている。頑張りたまえ。

□きみにとって面白そうな本が出てたから買ってみた。きみの企画書は今でも充分だが、この本でまだ何か得るものがあるかもしれないので参考までに。

□変な本だから買ってはみたけど、こんなレベルで企画屋なんて言ってるようじゃこの本の筆者もロクなもんじゃねえなぁ。笑ってやろうぜ。

　というメッセージです。
　でも、履き違えないでください。本書は企画書と仕様書の書式として最高のものであると主張するつもりはさらさらありません。
　この本に掲載されている企画書や仕様書は、これから先のゲーム業界で許容されるドキュメントとしての最低水準を示すものにすぎないのです。
　これより良くて当たり前、悪ければそれは企画者としての能力を疑

うべきというレベルのものでしかありません。
　企画書や仕様書の書式は書き手によって千差万別ですが、その詭弁に逃げてより良い企画書や仕様書の書き方を模索しない輩が増えすぎました。
　だからこそ今、これよりひどいものは存在そのものが許されないのです。

　例えば転職の際、ゲームメーカーに数ある職種のうち最もツブしが効かないのはゲームデザイナーです。ゲームデザイナーの他社への転職はほぼ絶望的な状況にあることは、ゲームデザイナーならいずれ身に凍みて思い知ることになる問題です。
　でも、それは何が原因なのでしょう？
　各社ともにあまりにもローカルな企画書や仕様書の書式を生み出し、そもそも誰にでも分かりやすく書く書式を策定しなかったからではないかと考えます。
　つまり、他社に移行したら今までの企画書の書式が通用しなくなるのです。
　そのようなことを防ぐための意味合いを込めて、この書式を敢えてデファクトスタンダードと呼ばせて戴くことにしましょう。
　意見がおありでしたら、いつでも言っていただければ幸いです。
　本書で提唱する企画書や仕様書の書式も、海外の偉大なハッカー文化が生んだGNUやLinuxの精神を見習って、どんどん意見や提案を取り入れ洗練されたものに改善していけば良いと考えています。Linus氏が手がけたLinuxも、当初はあまりパッとしないシステムでした。まずは、そのための最低限のたたき台を提示いたします。
　堅牢なデザインの企画書や仕様書のないプロジェクトにおいては、開発の遅延や大幅な仕様の変更などが発生するものです。
　プロジェクトの規模が加速度的に巨大化するいまこそ、ゲーム業界に求められているのは堅牢な仕様書および仕様書の書き方です。
　類例に挙げられている企画書や仕様書そのものよりもむしろ、この本を参考に企画作業のより一層の効率化を目指していただければと思います。
　それが予見されるトラブルやロスを省き、ひいては開発コストの軽減に必ず役に立つでしょう。

　要は、どこでも通用するモノを書ける方が得だってこと。

序文 プロのゲームクリエイター向け(説教)

【論旨】アンタは無能なのでこれを読んで反省しやがれ。

ある日ある朝、あなたの机の上にぽつんと置かれたこの本を手にして、随分といぶかしんでいることでしょう。
こんな資料、発注したっけかな？
もしかしたら同僚、上司、またはあなたのゲームを購入したプレイヤーから郵送されたものかもしれません。
でも、なんだかゲームの企画書や仕様書の本みたいなので、資料担当の人が気を利かせて回してきてくれたのかと思い、内容を確認するためにこの本を開いた。
そんなところだろうと思います。
しかし、それは誤解です。
この本があなたの机の上に置かれているということは、あなたの書く企画書および仕様書、もしくは企画や仕様そのものは、この本に掲載されているもの以下であり、到底プロと名乗っていいシロモノではないという明確な意思表示です。
ユーザーの視点から見た場合、あなたのゲームにはこのような問題があります(贈り主は、以下の該当箇所にチェック。複数回答可)。

□操作性が悪い　プログラマのせいにしたいところでしょうが、操作系の悪さはプログラマ以上にシステムデザインの時点で決まってしまう場合も多いのです。

□ストーリーが腐ってる　シナリオライターのせいにしたいところでしょうが、演出やバランス調整で間違っている場合も多いのです。

□それどころじゃない　社長やプロデューサーのせいにしたいところでしょうが、あなたそのものが人間として根本的にどこか間違っている可能性もあります。

そしてゲーム開発の視点から見た場合、あなたの問題点はこれです(贈り主は、以下の該当箇所にチェック。複数回答可)。

□文章がヘタクソ　自分の表現力の拙さを、聞き手の理解力の不足という詭弁で退けています。自分の世界に陶酔しきっていて聞く耳というものをまるで放棄したあなたの仕様書は、根本的にどうしようもなく不出来であり、読んでいてわけが分かりません。

□システムデザインを安易に考えすぎ　必要とされるシステムの構成をまるで考えず、思いつきをどんどん並べ立てるだけで実現性などをあまりにも考えていないのではないでしょうか。

□そもそも読んでて不愉快だ　例えばゼルダみたいな操作系で、マリオより気持ちよくて、ビートマニアよりノリのいい音楽で、バイオハザードのような恐怖感の演出というようなことを書いてるものは企画書ではありません。

以上の点から、この本で提唱しているこれからのゲーム業界の必要最低限の企画や仕様のレベルという条件を満たしていないと、客観的に判断されてしまいました。
その結果、この本があなたに届けられたというわけです。
ここまで読んできたあなたは、悔しい気持ちではらわたが煮え繰り返っていることと思います。しかし、残念ながら、それはどうしようもない客観的な評価の末のことなのです。
あなたの企画書や仕様書は、文字通り夢日記としか形容のしようのないものであり、まるでお話になりません。まずは、それを指摘される仕様書や企画書だと思っていた夢日記と向かい合うところから始めようではありませんか。
そして、この怒りや屈辱を克服するには、最低でもこの本に掲載されている以上の分かりやすさを備えた企画書や仕様書を書けるようになるしかないでしょう。
スタッフやユーザーの意思表示を厳粛に受け止め、あなたのような人ならお得意であろうみじめな言い訳などせず、もう一度自分の企画書や仕様書の書き方を見つめ直されてみてはいかがでしょうか？
そして以降に続くページが、あなたの反省の材料として有用に機能することを祈ります。

こんだけ書いたら分かったよな、ちったァ反省しろよ反省！

序文 筆者専用

【論旨】俺様の役に立ちまくりの本を出せて超ウレシー！

私はゲーム企画屋です。ヘル専（ヘルプ専門）の。
企画が原因になって破綻しつつあるゲーム開発プロジェクト建て直しなどに、いくつか参加してまいりました。
ゲーム業界歴が長い方なら、ヘル専という呼び方かどうかは分かりませんが、それで食べている連中がいるということはご存知でしょう。
以前、フリーの企画屋としてとあるメーカーに伺ったとき、偶然ヘル専の人という言われ方をしているのを耳にしました。
そのうだつの上がらなさとそこに込められた軽い軽蔑と、なによりその野暮ったさが、フリーというなんとなく偉そうで小奇麗な呼称よりもむしろ自分にぴったりだと思い、以降そう自称することにしています。
それにより得た知識を用いて著したものが『超クソゲー』（小社刊）です。
その『超クソゲー』が売れてバンバンザイかと思いきや、そうはいきません。
なぜクソゲーになるのかという構造そのものを知ってるという根拠を示すために企画屋だということを宣伝がてら半分おおやけにしていたのですが、「それなら、お前が作ったゲームの名前を公開しろ！」という、当然と言えば当然の、予想通りの反応が返ってき始めました。誹謗中傷のおまけつきで。

公開できるわけないじゃん、ヘル専なんだから。

ヘルプ仕事の場合、大抵は契約により大変強力な守秘義務が設定されます。ヘル専のお世話になるということは自社の企画屋が無能だという大変分かりやすい証拠だと言えます。公言するのは基本的に大変恥ずかしいことです。
それゆえ、絶対に関わったタイトルを口外しない口の固さは能力以上に重んじられます。
なのに自分の依頼するプロジェクトのことは絶対口外してほしくないと言う同じ口で、あなたの職務経歴をお聞かせ下さいと言ってし

まう依頼者もまた、非常に多くいらっしゃいます。

　言えるわけないじゃん、ヘル専なんだから！

　さりとて、何もしないわけにはいきません。
　自分が今までの職務経歴以外で自分の能力を証明できるもの、それを質問者に対して返す必要があります。それは、やはりゲームの企画書や仕様書そのものです。
　私の企画が優れているとは言いません。私の企画書や仕様書は、ごく標準レベルのものでしかないのですから。ただ、それを見て初めて、自分たちが社内のプランナーから押し付けられていたものが如何に稚拙であったかを思い知ることが多々あるようです。
　いちいちサンプルの企画書や仕様書を見せて能力を証明するのも労力がかかるので、ここらでいっそ本にまとめれば嫌でも納得するだろうと思い立ち、この本の企画作業を始めました。

　関わったゲームより分かりやすい超豪華な私の職務経歴書、それが本書です。
　今まで先方の理由とはいえ没になり、ほとんど金にならなかったトラッシュワークをまとめ、今をときめく超実力派のイラストレーターやライター、ディレクターを多数起用して本にした私はなんと素晴らしいのでしょう。
　それに引き換え、こんないい手を思いつかなかったよそのゲーム企画屋はなんと不自由なんでしょう。私がよその企画屋だったら、ショックで絶望して立ったまま大往生してしまいます。
　というわけで、私の企画屋としての能力をお疑いの諸兄、およびプレゼンテーション用として筆者からこの本を贈られたおもにクライアントの皆様。
　このような、どう考えても私にしかメリットがないのではないかと思われる本書の企画を見事に実現させたという一点においても、私のハッタリパワーを思い知り、観念していさぎよく仕事を回していただきたいと、いささか直裁ではございますが、かように考える次第であります。

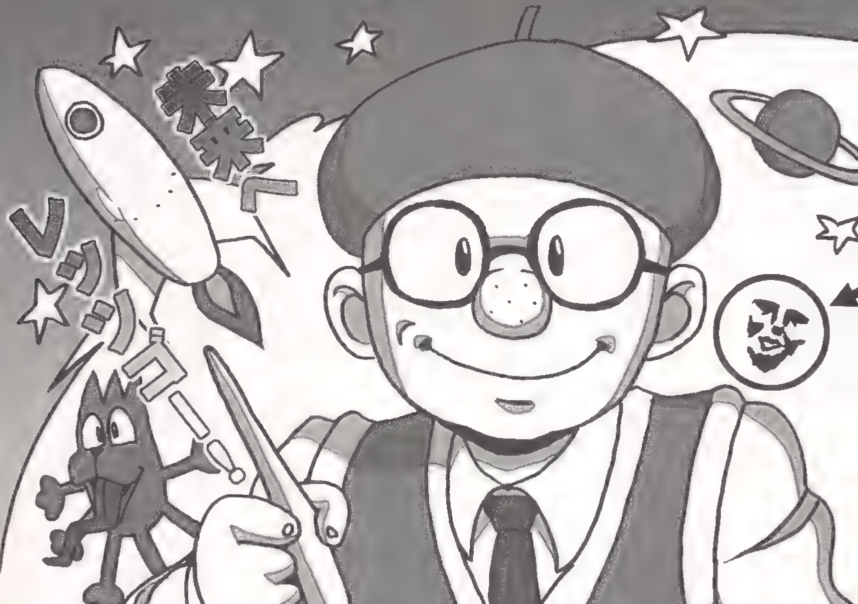
　……ってゆーか、仕事くれやマジで。

第1章 企画屋とは何か?

うわさまんが
虎の尾を踏む男達
作★画 ソルゲ市蔵
Q.スタジオ●ブリ系の作品って、どうしてゲーム化されないんですか？
どうもお忙しいところお時間を頂いて恐縮です。先生の作品は我が社でも大人気でして、
今日連れてきた、現場のスタッフなんかも、前からの大ファンっていうんですよ
つーか、ナウシカ？アレ、感動したッスよー
あの絵でエロゲー作れたら、もう最高ッスねー
完
（情報提供者・希望により秘匿）

ジュニアチャレンジ学習シリーズ24

ゲームデザイナー入門
（新装版）



図解でよくわかる！
君も明日のクリエーター！

監修
保土ヶ谷国立大学・名誉うそ教授
ゾルゲ　晴彦

ナウなヤングに人気ナンバー・ワンのカリスマ

これがゲームデザイナーだ!!!

キミもそろえよう 8つのひみつ道具！

ゲームデザイナーの仕事とは

1.アイディアを練る

ゲームデザイナーにとって、なによりも大切なのは、「アイディア」です。これまでにない、優れたアイディアを出すためならば、どんな努力も惜しんではいけません。

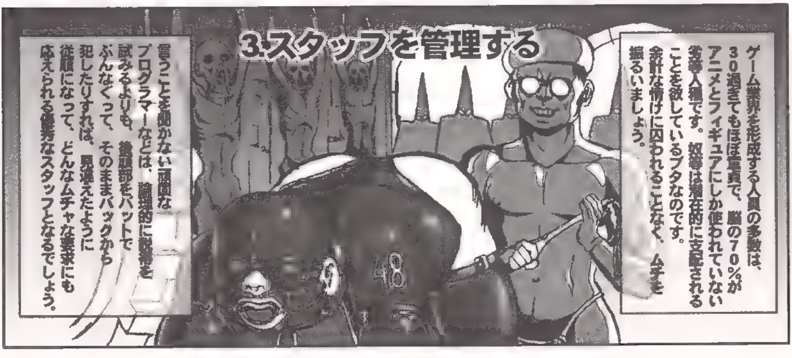
他人の企画書をパクるなど日ごろからの弛まぬ研鑚の他に、スピード、ヘロイン、マジックマッシュルームなどの薬物なども効果的に使用して、誰も見たことのない世界へと精神を飛翔させましょう。

2.仕様書をまとめる

閃いたアイディアを、実際のゲーム制作に際しての設計図としてまとめあげる仕様書。そこにはゲームを「作品」として完成させるための、あらゆる要素があらかじめ備わっていなければなりません。

そのためにはまず、細かい部分にはこだわらず、できるだけ気宇壮大な男のロマンを、筆の赴くまま、でっかく書き綴ることが大切です。技術的に実現可能かどうかなどというのは些末なこと、後はスタッフがなんとかしてくれます。あなたのスタッフを信頼して、思う存分夢をふくらませましょう。

3.スタッフを管理する



ゲーム業界を形成する人員の多数は、30過ぎてもほぼ童貞で、脳の70%がアニメとフィギュアにしか使われていない劣等人種です。奴等は潜在的に支配されることを欲しているブタなのです。余計な情けに囚われることなく、ムチを振るいましょう。

言うことを聞かない頑固なプログラマーなどは、論理的に説得を試みるよりも、後頭部をバットでぶんなぐって、そのままバックから犯したりすれば、見違えたように従順になって、どんなムチャな要求にも応えられる優秀なスタッフとなるでしょう。

ゲーム開発室の実態
いけにえの乙女

「バグだ！
　バグが出た！」

深夜の開発室に緊急を告げる太鼓が鳴り響きます。

エンドも近いというのに、制作中のゲームに致命的なバグが発見されたのです。

「騒ぐでない、すぐにウーラを連れて参れ。」

沈着冷静なゲームデザイナーは、バグの原因となったゲームの神の怒りを鎮めるために、一人の乙女をいけにえに捧げるのでした。

最先端の産業であるゲーム業界はこうしたハイテクに支えられているのです。

ショック！
世界ゲーム画報
開発室を統率する
偉大な指導者である
ゲームデザイナー
シリコンのO2
ゲームデザイナーの
子孫を残すために
選ばれた愛妾たち
偉大なゲームデザイナーの
偉業を記録するデザイナー
ワコムの
インテュオス
企画・構成　ゾルゲ昌司
作画　ゾルゲ崎　茂

はじめに
～企画屋やヘル専とは何か？～

さて、こんにちは。私が世にも珍しい「開発経歴を明かせないゲームデザイナー」こと阿部広樹です。ほんとは珍しくないんだけど、まあいいや。

皆さんはゲームクリエイターというと、どういう職種を思い浮かべるでしょうか？　プログラマー、キャラクターデザイナー、サウンドクリエイター、CGアーティスト、プロデューサー、そしてゲームデザイナーといったところでしょう。

しかし、皆さんはゲームデザイナーとは何をやっている人なのかご存知でしょうか？　ゲームデザイナーは他の職種と違って、その印象はかなり漠然としていることでしょう。

世の中のほとんどの人は、ゲームデザイナーのことをシナリオや設定を書く人だと思っているのではないでしょうか。

見た目が派手な部分がどうしても目立つのは仕方がないことですが、どんな仕事でも地道な仕事を丁寧にこなしていくのが重要なのです。ある意味では、ゲームデザイナーとは他のスタッフが必要とするデータや開発資料を用意する係だといえます。

実は、シナリオや設定という要素はゲームデザイナーの仕事うちの3分の1以下でしかありません。では残りは何かというと、

・企画書作成を含んだ「企画立案」
・仕様書作成を含んだ「制作進行」

となります。しかし、この部分のイメージがどうにも伝わりにくいらしく、大部分の人は企画立案はともかく制作進行のことを、なんと「雑用」だと思っているようです。ときたまゲーム会社に入ってもなお、こういう考えを改めない方もいらっしゃいます。

そういう方がゲームデザイナーになられた場合などは当然、企画立案はともかく制作進行が全くできないか、そもそもするつもりがありません。そこで彼らが思うところの「雑用」が得意な人物がサポート的にその部分を受け持ったりすることになります。これが企画屋です。

……というと聞こえはいいのですが、要はチーム外から呼ばれた企画屋に介入される破目になるわけです。この段階で有効な手が打てずにもっと状況が悪化し、企画が解体寸前の泥縄の進行状況となった状態になってから初めて投入される必殺仕事人のような人が、ヘル専です。

企画屋とは、外部の人間ではありますが、いちおうはゲームデザイナーの意図通りの形にゲームを完成させるべく努力します。まだ、その企画には企画屋に介入させても当初の意図通りに完成させる価値があると判断されているということです。

とはいえ、企画屋が呼ばれているという時点で既にゲームデザイナーに問題があるということだけは、もはや繕いようのない事実です。そのために、なんらかの不都合が既に多数表面化していることでしょう。

その結果、多少クオリティに目をつぶることになるかもしれません。それでも、今後その反省を活かして以降の作品の糧とするために前向きに開発を行います。企画屋は、あくまでもゲームデザイナーの意図通りに開発を行おうと努力はしてみるのです。

ヘル専とは、現在までに完成しているプログラムや音楽や絵といった、現時点までに用意できたアリモノの素材をパズルのように組み合わせて、無理矢理ゲームを完成させる人のことです。

企画屋とは違い、とにかくプロジェクトにカタを付けるためだけに呼ばれる人で、ゲームデザイナーの意図なぞ全く無視します。開発途中までRPGだったのに、発売したらサウンドノベルになってたなんてことまであります。

そもそも本来のゲームデザイナーが解任か更迭された後で来るという場合も多々ありますし、場合によってはヘル専そのものに引導を渡されて閑職に追いやられるゲームデザイナーも存在します。これは筆者もやったことがあります。

この辺の事情を不況にあえぐ日本企業に例えれば、

・企画屋……融資を盾に銀行から派遣される出向役員
・ヘル専……会社が倒産する寸前に派遣されるヤクザ

ぐらいの差があるといえます。しかし、これほどまでに違う企画屋とヘル専が別の職種かというとさにあらず。時と場合と依頼状況よって、この2つの仮面を使い分けるようにしているのです。

企画屋はハードボイルド

さて、ゲームクリエイターとかゲームデザイナーとかプランナーというカタカナ言葉は、ものすごくカッコ良くてクリエイティブな雰囲気がある言葉です。

そのためか、今日本の少年少女が憧れる職業のうちでも相当高い位置にまでできている花形職業になりました。

しかしその反面、筆者や最近のゲーム開発の現場で駆けずり回ってる開発者は、このカタカナ言葉を好まない傾向にあります。

現に、電子メールなどでやり取りする企画系のゲーム開発者のうちで、プランナーはともかく自分をゲームクリエイターと称する方にはお目にかかったことがありません。というか、ゲームクリエイターやゲームデザイナーという言葉に全く軽蔑を抱かずに接することのできるゲーム開発者など、ほとんどいないのではないでしょうか?

これはむしろ、前述のカッコイイ横文字のイメージがあまりにも広がりすぎたため、実際の開発現場にいるスタッフには軽薄なカタカナ職業として認知されるようになってしまったのだと考えられます。

本当は実務能力を買われて抜擢されるはずであろうテレビのプロデューサーなどと同じように、舌先三寸で世の中を渡る無能な法螺吹きというパブリックイメージが浸透してしまったのです。

日本には古来、言葉に魂が宿る言霊という概念があります。

今日、ゲームクリエイターに類する言霊には「楽してボロ儲け」とか「アイドル声優食いまくり」とか「会社の経費でフェラーリ購入」という非常に地に足が付かない魑魅魍魎の性格が宿ってしまいました。

これらのカタカナ言葉が妖怪化してしまったわけです。

ここからが言葉の恐ろしさなのですが、いったんそういう言葉が定着してしまうと、ゲームクリエイターやゲームデザイナーやプランナーという職種には、そういう連中の居場所しかなくなっていくものです。

どんなに誠実な企画担当スタッフでも、一度そのようなカタカナ言葉で呼ばれてしまうと、楽してボロ儲けしながらアイドル声優を食いまくりつつ会社の経費でフェラーリを買う社内詐欺師へと、徐々に変貌していきます。そして、そういう言葉が流通してしまった後に続く新人は、ゲームクリエイターとは社内詐欺師だと了解し、自分もそうなりたいと思って入ってくるようになっていくのです。

そのような言葉に対抗するために産み出された言葉が企画屋や仕様書書き、それに蔑称ではありますがヘル専です。

これらの言葉が持つイメージの原点は、自己卑下の内側に隠れた強烈なプライドです。それがどういう形で噴き出すかというと、ハードボイルドとなります。

ハードボイルドの本質とは、やせガマンです。誰からもコケにされながら世間と妥協しつつ、自分を街の野良犬と呼び、ドッグフードのようなジャンクフードをかき込みながら、それでも男とし

ての最後の一線だけは守るために前を向いて歩くというアレです。
そして、ハードボイルドを気取りたい人間が一番いいたいことというのは、常に「俺は仕事ができる！」ということに他なりません。
これがあるからこそ理不尽な仕事を押し付けられたり、無茶な納期を強要されたり、とんでもない失策の後始末を任されたりという汚れ仕事を押し付けられても、それは自分が有能だからそうなるんだといい聞かせながら生きていくことができるのです。
ある人はこの構造を「自殺しない回路」と命名していましたが、これをゲームクリエイターとは逆方向に発達させることによってダークな世界を歩くことにしたのが企画屋といえるでしょう。
嘘だと思ったら、社内の企画系スタッフが「まぁ、俺はしながい企画屋ですが」といってるときの顔をよく観察してみましょう。その自己卑下の内側に隠れたマグマのようなプライドのうねりが、鼻の穴をピクピクさせるに違いありません。
そういうことによって、企画屋は精神的なカタルシスを得ることができるようになっているので、いくらでもいわせてあげて下さい。
つまり彼らは、楽してボロ儲けしながらアイドル声優を食いまくりつつ会社の経費でフェラーリを買うということはどうでもよくなっていて、仕事できるということそのものが生きる目的となっているわけです。
企画屋に類する言葉には、職能としての企画者を認めて欲しいという企画系ゲーム開発者たちの凄まじい怨念が、生まれ落ちた瞬間から込められています。企画屋のような堅い言葉が生まれた背

景には、それ相応の理由というものがあったのです。

多少難しめのことをツラツラと書き連ねてしまいましたが、要は最近のゲームクリエイターの中でゲームクリエイターと呼ばれて喜ぶ人間はごく少数で、大多数は企画屋を自称しているということです。

で、企画職希望の若い方は、夢も希望もないということそのものに夢を見出す強者になって下さいということでもあります。

よくよく考えてみれば悲惨なような気もしますが、それでもこれをハードボイルドだと受け止め、ゲームの企画屋としてがむしゃらに仕事をすることで自分のプライドがジンジンうずくような新人の方が、社内詐欺師候補生よりは使いでがあると思います。

企画屋は今日も、夢も希望もない世界で最低限の一線を守るために静かに闘う——という設定で、己の日々をナルシズムで満たしているというわけです。

こんなソフトハウスはヤバイ!

破綻寸前のプロジェクトの建て直しに呼ばれるフリーの企画屋やヘル専は、その仕事柄、会社そのものが破綻寸前なところから依頼を受ける場合が多々あります。

考えてみれば当然で、プロジェクトがにっちもさっちも行かなくなっているんだから、その煽りで会社もにっちもさっちも行かなくなっているという、非常に分かりやすい流れです。

そういうところから仕事を受けてしまうと、『ナイトメア』（詳しくは第7章）の企画の仕事を受けた○○○○○○○社の件のように、結局1円も回収できないなんていう凄まじいメに逢えたりすることもままあります。トホホ……。

というわけで、他の企画屋やヘル専の皆さんが今後このような会社から大変なメに会ったりしないよう、ここではヤバいソフトハウスの見分け方をお知らせします。

❶経理担当が退職した

これは一見大したことがないように思えますが、実はこれは有力な開発チームが丸ごと引き抜かれるよりもヤバイことです。社内の経営状況を知る経理のお姉さんが抜け始めるというのは、社内の状況に不安材料があって、まだ退職金が出るうちに逃げようと踏んだ可能性が大です。

❷開発室で就職情報誌を見かけた

自社で出した求人情報の確認のために置いているのかもしれませんが、もしかしたら開発者が会社の状況に気が付いたのかもしれません。しかも、自宅ではなく開発室で読まれているとしたら、事態は相当深刻といえるでしょう。取引先で見かけた就職情報誌は、帰りのコンビニで必ず内容をチェックしましょう。

❸社長の愛人が出世した

これはプライバシーに関わる、仕事とは関係のないことだと思われるかもしれませんが、そう思う人はまだ甘い。自分にとっては関係のないことであっても、当事者そのものである社長と愛人にはそんな一般論は通用しません。そうなったら、会社は私物化の果てに放漫経営に陥ることでしょう。噂の相手が社長と同性であっても、油断はできません。公私とは必ず混同されるものであり、情実人事は行われるべくして行われるのです。

❹多角経営に乗り出した

多角経営に乗り出すのはいいのですが、その後進出した事業の噂を全く聞かなくなり、皆で口をつぐむようになるともう洒落になりません。いやぁ、失敗でしたと眉をひそめる程度のうちはまだマシです。多角経営の顚末を聞いてみて答えてもらえなかったら、そろそろ本気で今後の整理にかかりましょう。

❺営業部門が暴走しはじめた

発売したゲームが絶好調のうちは、各社の営業部門とも物凄く高圧的で高飛車な態度を取ってしまうようになりがちです。態度だけなら我慢もするのですが、あまりの好調に頭が浮かれすぎ、この好調がいつまでも続くことを前提にした、取り返しのつかない失敗をこの時点で起こすことが多いようです。欲張って業務用基盤の自社下取り制度を設定し、その下取り価格を業務用基盤に上乗せして売ったせいで数年後基盤が大量に帰ってきたときには金がなくて会社が倒産しかけたり。

さて皆さん、今交渉中のプロジェクトが終了して報酬を受け取るまで、その会社は果たしてまだ存続しているでしょうか?

超大作を作るということ

超大作、それはゲームメーカーに就職した限りは一度は経験しておきたいプロジェクトです。

しかし、超大作と呼ばれるものを作るということがいかに責任あることなのか、把握していない方がかなり多くいらっしゃいます。このゲーム業界の中ですら、その本当の重さを分かっていない方が大多数です。

とはいえ、筆者が担当した今まで最大のプロジェクトといっても、チャート的に一瞬売り上げが第1位になっただけの、もう名前も忘れ去られたとあるＲＰＧです。

しかも担当部分が開発最終段階におけるフィニッシュワークであったような筆者に超大作を作るということが完全に分かっているのかといえば、筆者もまた分かっていないといわざるを得ません。

そもそも超大作と呼ばれるものは通常以上の採算分岐点、つまりこれ以上の本数が売れなければ収支的に赤字になるというボーダーラインのことですが、これが30万本とか50万本という、とてつもなく高い数値に設定されているもののことを指します。

つまり、ものすごく売れることを前提として企画開発されるものです。そういう意味では１００万本以上売り上げたとはいえ『テトリス』なんかは超大作とは呼べませんし、また逆に全然売れなかっただけならまだしも、それがもとで会社そのものが消え去った○○○○○○の『○○○○○○○○○』も、ある意味で超大作といえます。

ゲームのせいで倒産・その理由

ゲームメーカーがある1本のゲームのせいで倒産するという事態は、本当に起こり得ます。しかも、そのゲームを売った赤字のせいで倒産するという分かりやすい事例はむしろ希です。

あまり開発費がかかったとは思えないゲームが売れなかった場合なんかでも、それが間接的な原因になって倒産するという事態は起り得ます。

例えば潰れてこそいませんが、あまりの出来の悪さ故に「専門学校の生徒が作ったように偽装した」といわれる『○○○○○○○○』を発売した○○○○○は、そのあまりにもむごい出来のゲームを開発して会社に大損害を与えた大阪開発部をリストラしなかった上層部に対し激怒した東京開発部が集団辞職してしまい、それ以上のゲーム開発がほとんど不可能になったという話です。

その噂が本当かどうかは分かりませんが、現在そのメーカーはここ2年ほど新作ソフトを発表していません。

このように、出来が悪いチームを処分できないなどの人的理由で会社が機能しなくなることは起こり得ます。ゲーム会社も人間の集団です、金銭よりも精神的にとどめを刺されて希望を失ってしまうことの方が危険なのです。

ことほどさように超大作を作るには金銭や人材面で膨大なコストがかかります。ハイリターンであるということはハイリスクでもあるということです。

そのため採算分岐点が高い作品、即ち超大作を作るのに一番いいことは「必ず売れそう」な企画を用意することです。その必ず売れそうな条件を真っ先に満たすものといえば、まずは自社が制作

したヒット作の続編です。
まず続編を作るには、基本的にはまず一度ヒット作を作らなければなりません。続編という限りは、そのオリジナルを自分で作る必要があるからです。
その後、そのゲームで儲けた資金をゴルフ場に投資したりシイタケ栽培に手を出したり自分の信じている新興宗教に全額御布施したりして銀行に介入されたりせず、続編開発のための予算としてプールしておく必要があります。
あと、超大作へと育てたい続編をヒット作である前作と同じレベルで満足させるには、基本的に前作の倍ぐらいのスタッフと予算を投入するのが慣例です。だいたいシリーズが先細りして続かなくなる作品は、前回と同レベルの予算と開発の規模で続編を作っているから先細りしていくわけです。
そうやってシリーズを食いつぶすことなく育てていく姿勢を守れさえすれば、会社の大看板として維持することも可能でしょう。
それが無理なら、次に要求される条件は「少なくとも外れることはなさそう」な企画です。基本的に、ヒット作を徹底的に研究した企画となります。これは、いかにも目立ちやすいヒット作の表層的な部分だけをパクったものという意味ではありません。
もし前述のような類似ゲームの売り逃げするつもりなら、そのヒット作の発売以降1年以内に市場に投入しなければなりません。これにも条件があって、そのヒット作がゲーム史に残るほどの革新的な何かを提案している場合だけです。それ以降に発売する場合、市場には同じようなことを考

えた同業他社の有象無象が溢れ返ることとなります。
あと、いくらその柳の下の不出来などじょうが売れたとしても、絶対、作品が評価されたと勘違いして調子に乗って続編を作らないことが重要です。
人気ソフトの類似ゲームを早期にリリースして結果的に売れたことを、そのゲームが評価されたかのように勘違いして続編を制作したら全然売れずにひどい目に合った人間を、筆者はたくさん見ています。
出来の悪いのに売れてしまったゲームの続編には、前作をプレイしたユーザーの怒りの審判が前作と比較しての売り上げの低下という形を取って、間違いなく下ります。
いくら続編の出来が良くても、全くの無駄です。
これ以外の自称超大作には前述のようなはっきりとした目論見がなく、ただ単に開発費が異様にかさんだとか、予期せぬ不具合が発生したなどの理由で「結果的に超大作になってしまった」ものがあります。
こういう作品の場合、ときどき大当たりするものもあることは否定しませんが、たいてい70万本売れなければ赤字だけど30万本しか売れませんでしたといった事態に陥り、在庫の山を築いてそのゲーム会社の信用を失墜させがちです。
このように、超大作を作るには綿密な計算と市場を見極める洞察力、それに付け加えてユーザーのこれからの嗜好を見極める眼力が必要となります。でもその前段階のヒット作を、確実に産み出せるだけの開発能力を養うことが先決ですけどね。

大企業はつらいよ

これは数少ない知り合いのヘル専から聞いた話です。とりあえず、そういうことにしておいて下さい。

こういう企画屋やヘル専なんていわれるような名前出しなしの仕事をしていると、ときどき奇妙な仕事の依頼を受けます。この日も、某有名ゲーム会社の社長から突然電話がかかってきました。

この社長とは、個人的に知り合いではあるけれど、直接仕事はしたことはないという間柄でした。

またいつものように、しょうもないゲーム業界のゴシップでもいいふらしにきたのかと思っていたら、今日は仕事の話だといいます。

なぜ知り合い同士の企画屋と社長なのに組んで仕事をしないのかというと、向こうは偉すぎるしこっちは逆に地位が低すぎて、同じ業界の中であっても仕事上の接点がないからです。

そもそも、大会社の社長と仲良しの外部の企画屋なんて触れ込みでその開発チームに潜り込んでも、間違いなくチームの雰囲気をブチ壊します。故に、基本的にその会社の仕事はしないというスタンスを取っているのです。

そういった事情で社長との不文律だった「それはいわない約束」を曲げてまで頼んできた仕事の依頼内容とは、なんと「うちの会社の今年の新卒者採用試験を受けてくれ」というものでした。どうやら、ここ数年業績が思わしくなかったようです。

そこで社長も経営コンサルタントのお世話になることになり、現在、業績悪化の原因を多角的に調べているところだといいます。

その結果、ここ数年新人社員の質がどんどん低下してきていることが分かったということで「採用試験と面接そのものを、某氏に調査してきて欲しい」ということでした。

当時、某氏は年齢的には25歳でしたが見た目は少し若く見えたので、大学を1年浪人して1回留年しましたとでもいえばそれほど問題はないでしょう。

洋服の青山で新卒っぽいリクルートスーツを経費で買い込み、散髪に行って風体を完全に変え、同じように集められたフリーの絵描きとプログラマー、そして内緒のアルバイトで参加した某メーカーの営業という総勢4人で事前に社長と打ち合わせ、面接会場に潜り込みました。

某氏は「面接時にメモを取りまくるメモ魔の奇人」という設定で、適度に緊張したフリをしながら、面接官たちを子細にチェックしていきます。

何年か後には大作ソフトのスタッフにもなるかもしれない人物の大量面接ですから、面接官の能力そのものが問われるのはむしろ当然といえます。

さて、面接官は最後まで面接しているつもりでいましたが、実はその面接能力を逐一チェックされていたというわけです。

ヘル専や若いフリーランスの開発者は、あまり顔が売れていません。しかし、ゲーム開発における知識などは充分に持っています。

だからこそ、この奇妙なアルバイトが成立したわけです。

だけど他人がこうして面接官を密かにチェックする立場になってみて、初めてこの人たちも大変なんだなぁと思うようになったそうです。こうして、自分が全く知らないうちに自分たちの面接能力を査問にかけられているのですから。

特に企画担当の面接官は明らかに賢さが不自由で、賢くない人物が自分より賢くないと思っている相手に対してどれほど失礼でいい加減な対応をするかということが、全てポケットに隠していたテープレコーダーに録音されてしまいました。

自社の大作ソフトの驕り丸出しで質問の名を借りた理不尽な侮辱や罵倒をさんざん受けながら、社長にその残念な事実を報告するのかと思ったときには、別の意味で悲しくなったということです。

大企業というのはつくづく大変なものですね。

このゲームデザイナーは本物だ

プレイステーション系専門誌が中心となって行ったゲームクリエイター至上主義策は、日本でたくさんのスタークリエイターを産み出しました。しかし、彼らが作ったゲームが全て本当に素晴らしいかというと、別にそういうわけでもありません。

本当に問われる点は、クリエイター本人がいかにキャラが立って扱いやすいか、それだけです。

要は弁が立ち、雑誌やテレビに協力的で、いい意味でも悪い意味でもインパクトのある風体の持ち主は、記事として扱いやすいが故に多少ゲームの出来が気の毒な感じになっていても誌面に登場するわけです。

キャラクターとして面白ければ作ったゲームが面白くなくても全然オーケー、そういうことです。今活躍してるゲームクリエイターの中には「営業用ゲームクリエイター」という者までいるのですから仕方がありません。

営業用ゲームクリエイター

こういう風潮の結果、現在いくつかのゲーム会社には「営業用ゲームクリエイター」という役職があります。そもそも本物のゲームデザイナーをテレビや雑誌に出したところで、

・口下手である
・風采が上がらない
・引き抜かれたら困る
・インタビューを受ける暇がない

といった問題が実際に起こります。だったら、本物をあえて出す必要はないわけです。弁舌鮮やかでハンサムな30代を、広報課か営業部でバリバリ働いているやり手社員から抜擢して代役をやらせた方がはるかに立ち回りが上手くて役に立ちます。

これなら本物のクリエイターがインタビューや対談で貴重な時間を無駄にせずに済みます。だいいち引き抜かれるにしたって、本物を引き抜かれるよりは痛くありません。

会社にとっても、最小のリスクで社内にスターを作り上げられるわけです。

全く、いいことづくめです。本物のゲームクリエイターはともかく、黙々と代役をこなしている皆さんの、広報担当や営業マンとしての企業戦士の誇りが密かに傷付けられていること以外はね。

とはいえ、世の中にはこういう実体のないゲームクリエイターなんてものばかりではありません。ゲーム業界には有名であるかどうかはともかく、本当に素晴らしいゲームクリエイターも数多く存在していましたし、現に存在しています。

ここでは80年代以前、特に活躍した人物を中心に、独断と偏見を持ってチョイスした本物のゲームクリエイターをご紹介していきましょう。

ウィリー・ヒギンボーサム

１９５８年、ニューヨークのブルックヘイブン国立研究所に勤務していたヒギンボーサム氏は、所内外のパーツをかき集めて世界初のビデオゲームを制作しました。内容的にはオシロスコープにラケットに見立てた線とボールに見立てた点を表示しているだけの簡単なテニスゲームの原型で、研究所への見学者が退屈しないようにとのヒギンボーサム氏からのちょっとしたサービスだったのです。このちょっとしたサービス精神で作られた名もないテニスゲームこそが、全てビデオゲームの開祖といえます。

ビル・ウィリアムズ

１９８６年、かつてミュージシャンであったウィリアムズ氏はコモドール社のホビーパソコンＡＭＩＧＡの開発そのものと並行して開発された『マインドウォーカー』を発売、80年代を通じて「世界で最もパンキッシュなパソコン」として記憶されることになるＡＭＩＧＡのカルチャーを決定付けました。

ポリゴンを用いた画像を抽象表現に用い、精神世界に入り込んで正気の断片を探し出していくという、ヒッピーの流れをモロに汲んでいるところが面白いといえますが、ゲーム自体はクソゲーで

した。しかし、非常に歴史的重みのある一作です。

シド・メイヤー

1999年、アメリカの天才ゲームデザイナーとして名高いメイヤー氏はネットワーク対応の新作ウォーシミュレーション『アルファケンタウリ』を発売しました。メイヤー氏は『レイルロードタイクーン』や『シヴィライゼーション』といった、ゲームシステム至上主義的観点での究極のゲームを産み出し続けています。

残念ながら日本にはメイヤー氏の作品を遊ばずしてゲームを語る不勉強なゲームクリエイターがたくさんいますが、出版社の接待で連れていってもらったピンサロで暴れてる暇があったら『シヴィライゼーション2』でも遊んで勉強していただきたいものです。

西角友宏

1978年、タイトーの西門氏は『スペースインベーダー』をほとんど独力で作り上げました。

その『スペースインベーダー』は日本を爆発的に席捲し、パチンコ屋や喫茶店を次々にインベーダーハウスへと転身させていきました。このインベーダーブームが遺したインベーダーハウスの群が、それまで『ブロック崩し』の亜流ばかりを細々と出し続けていた日本のアーケードゲーム会社に新作ゲーム基盤を次々に求める需要元となり、それが日本のゲームセンターやア

ミューズメントスポットの原型となっていきます。
アーケードゲーム業界を産業にまで押し上げたのが、西角氏であり『スペースインベーダー』なのです。

ウィリアム・チェンバレン

1983年、短編小説家チェンバレン氏はあたかも人間と会話しているような気になれるAIソフト『RACTOR』を制作しました。
2000年現在の科学力ですら人間の思考を的確にシミュレートできるような知的なしろものを作れる見通しなど立っていないのですから、1983年当時の科学力ではもっと不可能です。普通ならまともな物は作れそうにないという理由で諦めてしまうところを「馬鹿でもいいじゃん」と完全に居直って、こっちとまともに話をする気などさらさらない悪意ある知的なイカレ野郎〝RACTOR氏〟を創造したわけです。たぶん。

ダン・バンテン

1983年、バンテン氏は後にパソコンを使ったマルチプレイヤー型ボードゲームの元祖と呼ばれることになる『M.U.L.E.』を開発しました。『M.U.L.E.』は広義のストラテジー（戦略）型ゲームのデザインにおいて必須要素とされる複数の評価軸や要因を設定し、その複数の評価軸のゆらぎによって産み出される豊かなゲーム性と奥行きを実現

していました。
　分かりにくい説明ですが、要はシステムが良くできたシミュレーションゲームやバランスのいいボードゲームなんかによくある、なんとなく遊んでて奥が深い感じがする面白いゲームの元祖のようなものです。こればっかりは、とにかく素晴らしいゲームをたくさん遊んで体得するしかない、言語化することが非常に難しい概念といえます。これを言語化させるべく数多くのゲームクリエイターが自著の中で悪戦苦闘していましたが、明瞭に語ることができたものは現在も存在しません。これを生まれつき持っている人間は天才と呼ばれ、努力して悟った人間は達人と呼ばれる、そういうものでしょう。
　ちなみにダン・バンテン氏は天才でした。

クリス・クロウフォード

　１９８５年、それまでにも数々の名作を生み出してきたクロウフォード氏は、前年に上梓したコンピュータゲームデザインについての名著『ジ・アート・オブ・コンピュータ・ゲーム・デザイン』で深めた考察を活かし、旧ソ連とアメリカという超大国の国際政治のパワーゲームをモチーフにした名作『バランス・オブ・パワー』を発表しました。その後、このゲームと同名の著書を発表、物議を醸しています。
　クロウフォード氏の書く著書は的確で分析的でありながらも非常に挑発的で、早い話が正論だけど読んでてムカつく文章の典型的なものでした。とはいえ、イチャモンを付けようにも『バラン

ス・オブ・パワー』は大変作り込まれた傑作中の傑作なので、誰にも文句の付けようがありませんでした。

例えばもし『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を作っていたのが○○○○氏であったのなら、何をいっても誰一人文句を付けられなかったでしょう。クロウフォード氏は、「もし『ゼルダの伝説』を作ったのが○○氏だったら」という歴史のｉｆを地で行くような、やっかいな人だったのです。

永山義明

1993年、コナミに在籍していた永山氏はギャルゲーのみならず日本のゲーム全体に衝撃を与えた『ときめきメモリアル』を制作しました。エルフ社長の蛭田昌人氏が手がけた『同級生』シリーズと並び、それまでろくなものがなかったギャルゲー界に現われた突然変異そのものです。

『ウルティマ』のギャリオット氏、『ウィザードリィ』のウッドヘッド氏、『ゼビウス』の遠藤氏、『スタークルーザー』の吉村氏、『ファーストクイーン』の呉氏に匹敵する素晴らしいクリエイターといえます。ついでに本書の監修にも参加していただいてますが、参加してもらったからおべんちゃらを書いてるわけではなく、本当にすごい人だと思ってるからこそ参加していただいたわけですんで、そこは誤解なきようお願いします。

ヘル専事件簿

第1話

あこがれの3億円事件

ああ、君か。ま、こっち座れや。なんだか君も最近だいぶ目つきが険しくなってきたな、ちょっとはこの仕事に慣れたってとこか？ フリーランスでヘルプ屋なんてやってると、たいていの奴はどんどん目つきが悪くなってくるんだよな。

最近じゃなんだかなぁ、俺等みたいなフリーのヘルプ屋のことはヘル専っていわれてるみたいだな。俺も君に教えてもらうまでそんな言葉は知らなかったぐらいだから、そりゃ最近できた言葉だろ。

んで、今度の本で君はそのヘル専って言葉で一儲けを企んでるってわけか？ ハハ、そりゃないか。なんせヘル専なんて君そのものまで含まれてるからな。

まぁ今日は、ヘル専の先輩に昔話を聞きに来たってとこか。

いいだろう。

昔、そうだな……もう15年ほど前になるかな、当時のゲーム業界はファミコンブームの黄金期だった。当時はちょうど初めてゲームの開発者がゲームデザイナーと呼ばれて子供たちの尊敬を集めていた時代で、遠藤雅伸氏や堀井雄二氏、宮本茂氏なんかがゲームの神様だったたんだ。君もあの頃はまだ中学か高校の学生さんで、この人たちを尊敬しながらゲームをやってたんじゃないか？

この頃にも当然、ヘル専がいた。しかもこの頃のゲーム業界は輝いていたから、ヘル専にも伝説のヘル専って感じの人が現われたんだ。

俺が大学に行きながら某中堅のソフトハウスでバイトを始めた頃の話だ。

俺も当時は上司に怒られながらファミコンのソフトをシコシコ作ってたわけだが、ファミコン時代には中学校のマイコン部以下のヘッポコプログラマ

ーも腐るほどいた。けど逆に掛け値なしにすごい、本当にバケモノみたいなモンスタープログラマーもゴロゴロいたんだよ。

そんな中、当時鼻息の荒かった某社が作ってたゲームの中でかなり特殊な処理を要する仕様があった。当然、普通のプログラマーじゃそんな大それたプログラムは組めやしない。

で、プロジェクトは数ヶ月間座礁してしまったんだな。そこで某社を退職したばかりの名プログラマーに白羽の矢を立てた。そして完成しましためでたしめでたしじゃあ、単なるイイ話で伝説にまではならないのは分かるな。

この人物がこの仕事を受けた条件は、報酬は前金と達成時の成功報酬に加えてゲームの売り上げに応じたロイヤルティを受け取るってものだった。当然破格の契約だけど、メーカーはこの条件を呑まなければそのプロジェクトをお蔵入りにさせるしかなかった。だから受けたわけさ。

結局この人物がこの作品で受け取ったギャラは、着手金がいくらだったか忘れたけど完成報酬が5千万ぐらいあって、そのうえゲームが1本売れるたびに50円とか100円というロイヤルティが貰えるようになってた。最終的には、報酬は総額で3億円にも昇ったらしい。

いまじゃ、とても考えられないぐらいの大盤振る舞いだ。いまどきのゲーム屋がクリエイターだなんだって呼ばれて、いいようにメディアに祭り上げられてみても、こんなには稼げないだろう。一般には全くの無名でも、その一本で3億を稼いだ大先輩がいたってことだよ。

おっと、ボリ過ぎだと思うかい？

でも、このシリーズは今でも続いていて、それどころか某社の看板とまで呼ばれているんだ。そのゲームの胆となる最も重要な部分を作った開発者に3億ってのは、決して安くはないんじゃないかと思うけどね俺は。

第2章

開発者のオリジン

ゲーム開発現場の実態

クリエイターの墓場

企画書を握ったまま
白骨化したプランナー

企画・構成　ゾルゲ言司
作画　ゾルゲ崎　茂

ショック！世界ゲーム画報

ギギイィ～ッ不気味な音を立てて開かれた扉から異様な臭気が漂ってきます。

「あっ●●●●だ！」「あそこには●●もいるわ！」

薄暗い地下室は、才能の枯れた企画屋や、馬脚を現したハッタリ屋、過去の名声で食い繋ぐ恥さらしなどで埋め尽くされています。

これこそ華々しいゲーム業界の影に隠された「クリエイターの墓場」なのです。

ナイコン少年とヒッピーおやじ

さて、普段どんな難しい顔をしたゲーム業界人であっても、最初はただのゲーム好きの少年から始まっているものです。

今ゲーム雑誌でクールにインタビューを受けている最前線の開発責任者たちも、元はといえばマイコンショップで展示されているパソコンでゲームを遊ばせてもらうために通い詰める、ナイコン少年から始まりました。

当時のショップはパソコンという概念そのものが元々アメリカのヒッピー文化の流れを汲んでいたため、本当にヒッピー崩れみたいなおやじたちが経営していたものです。そのせいか、近所の子供たちが店内に集まって展示されてるパソコンを使ってゲームで遊び倒しても、何も文句をいわないフランキーなナイスガイばかりでした。

ナイコン少年

1970年代後半から80年代中盤にかけて、当時マイコンショップと呼ばれていたパソコンショップは全国に広がりました。当時パソコン御三家と呼ばれていたFMシリーズの富士通、PCシリーズのNEC、そしてMZシリーズとXシリーズを擁するシャープが、自社の系列ショップをそれぞれ全国に展開していたのです。

このとき、マイコンというものの概念を普及させるために、各ショップでは使い放題のデモンストレーション用

のマイコンを設置し、そこに客寄せのために当時インベーダーハウスと呼ばれていたゲームセンターや喫茶店で流行し始めていたアーケードゲームの移植作をプレイできるようにしていました。

このとき、パソコンショップに入り浸っているパソコンのないパソコン好きの子供のことを「ナイコン少年」と呼んでいたのです。

そしてナイコン少年は、たとえ親にパソコンを買ってもらってもマイコンショップへの出入りを止めません。マイコンショップに行けば自分が持ってない種類のパソコンも置いてあるし、何より同好の友達が集まる場というのはそれだけでも楽しいものです。

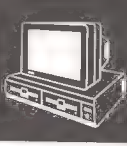
自分より詳しいパソコンショップの主みたいな常連に、分からないことを教えてもらうこともできます。もちろん腕を競うライバルだって現われるし、絵が上手い友達や音楽が作れる友達なんてのも自然と集まってきます。また同じようにゲームを作っていても、プログラム技術だけ高めたい奴もいれば、プログラムではなくゲームの構造を考える奴、友達を集めての制作進行に特化して一人では作れないほど大規模なゲームを作ろうと思う奴だって出てくるわけです。

親の説得に失敗したナイコン少年たちは、ショップのおやじプロデュースで、店にあるパソコンで作ったゲームを売ってパソコンを買おうと思うようになります。

こうして、ショップのおやじとナイコン少年はゲーム会社のCEO（社長）とクリエイター（社員）になっていきました。

初期のパソコンゲームメーカーは、だいたいそうやって成立していったのです。

X君とその親友



さて、ここからは分かりやすい実例を示すために俺……あわわ、X君という企画屋の少年時代を検証してみましょう。

X君は小学校低学年の頃、2回しか会ったことがないおじいさんの葬式に参加するために肺炎寸前の高熱を出しながら乗った飛行機の中で、騒がないように無理矢理読まされた雑誌に掲載されていたコモドールのPET2000というマイコンと出会います。

このマイコンは、とてもカッコ良かったのです。形が。

このPET2000が心に焼き付いたせいで、当時メカ大好き少年だったX君はいきなりマイコン大好き少年になり、それまで科学者か電気屋になりたいといっていた前言を撤回し、プログラマーになるといい出します。

それから何年もかけてお父さんにおねだりして、小学校卒業時に念願の（パソコンと呼ばれ始めた）マイコンを買ってもらいました。

しかし日本のパソコン業界はまだまだ黎明期です。小中学生の行動範囲内にはまだ、パソコンに詳しい人間は誰もいませんでした。

そこで本屋さんにときどき入ってくるパソコン雑誌を立ち読みしたり、工作雑誌にポツポツ掲載されていたパソコン講座なんかを図書館でずいぶん熱心に勉強するようになりました。その5分の1でいいから学校の勉強もしろよといいたくなる勢いでした。

最初はそんなX君の悪戦苦闘ぶりをからかっていた友達も、中学時代には本格的に8ビットパソ

コンブームの到来を迎えました。結局、彼らもX君と同じように親にねだりまくって、続々とパソコンを買ってもらい始めます。つまり元々興味があったから、X君をからかっていたわけです。

そこでX君は、俺の時代が来たとばかりに大得意になって皆に教え始めました。

しかし、X君と仲間との間に空いた1~2年という購入時期のタイムラグは、パソコンに凄まじい進歩をもたらしていました。X君のパソコンはもはや時代遅れの別機種で、X君が必死になって勉強した知識は基本的な部分以外ではほとんど通用しなかったのです。

その上、なぜかX君の友達は「成績が上がったらパソコンを買ってくれ」とか「近所の進学校に入学できたらパソコンを買ってくれ」というねだり方でパソコンをゲットした秀才ばかりでした。

元々X君より頭がいい上にX君よりいいパソコンを持っているためか、X君の作るゲームよりも友達の作るゲームの方がすごくなるのに1年とかかりませんでした。

ここでX君とその友達のひとり、Y君の運命は分岐することになりました。

X君は、自分の未熟なプログラミングテクニックと貧弱なパソコンでも、なんとかY君の作るカッコ良いゲームより楽しめるゲームを作ろうと工夫し始めます。

Y君は、ライバルの多い売れ線パソコンを使ってひたすらパソコンショップに通い、自分のプログラミングテクニックを磨き始めました。

つまり、X君はY君とのプログラミング競争に負けたから、ゲームそのものを工夫するようになっていったわけです。ゲームを面白くするアイデアなら、誰にも負けないと考えていたからです。

パソコンショップは校外部活

パソコンショップの常連というのは、パソコンの知識に応じてはっきりと序列化されていました。その結果、通ってる学校が全然違うにもかかわらず、なぜかショップの主みたいな年上の常連のことを「先輩」と呼んでいたものです。

ちなみに、なぜどいつもこいつも学校のマイコン部に入らなかったかというと、当時の学校のマイコン部はどこの学校でもレベルが低すぎて、パソコンのこともロクに分からない上級生にイバられるのが嫌だったからです。ちなみに、X君もすぐに学校のマイコン部をやめました。どうせイバられるんなら、明らかに自分よりすごいパソコンショップの常連にイバられる方が納得がいくというものですからね。

しばらくして妙なことが起こり始めました。X君の作ったゲームは明らかにヘボくて単純で貧弱なのに、なぜか妙に遊べるのです。

Y君は、なぜ自分が作る凝ったゲームよりX君のショボいゲームの方が面白いのか不思議に思いながら、次第にX君の作るショボいゲームを自分のパソコンにグレードアップして移植するようになっていきました。

X君の作るゲームは、そもそも難しいテクニックなんか全然使ってないため、中味は単純で移植が簡単でした。Y君は「ゲームを面白くする工夫」というめんどくさい要素を無視して、ひたすらプログラミングテクニックを磨くためのアレンジに集中していきました。ほどなく、X君がゲーム

の原型を作って見せてY君がそれをゲームとして完成させるという分業が成立、X君はついに原型すら作らずゲームの設計図を書くだけになりました。

今思えば、この段階で既にX君とY君は企画屋とプログラマーに分業していました。

Y君は今、ゲームでこそありませんが業務用システムのプログラマーとして、部下を率いて開発チームを指揮しています。

そしてX君は、今日もY君に見せていたゲームの設計図の延長線上にある企画屋の仕事を続けているのです。

おまけ・X君の発作的業界入り綺譚

高校卒業後、Y君とのゲーム制作コンビが自然消滅となったX君は、完全にゲームを楽しむ側に回っていました。ゲームで遊ぶのに忙しくて、ゲームを作ってる暇なんてありません。

そんなある日、ひさびさに会ったY君からパソケットという面白いゲームのイベントがあるから一緒に行こうと誘われました。当時同人誌の即売会をコミックマーケットつまりコミケットと呼んでいたように、パソコン用の同人ソフトの即売会をパソケットと呼んでいました。

X君は、Y君や自分のように志に燃える連中がゲームの新しい可能性を追求しているものだと思い込み、ものすごく期待に胸をふくらませながら朝4時には家を出て、会場の前に並びました。

そこにいる人たちは年齢的にも数年後にはプロのゲーム開発者になって、このゲーム界の未来を背負って立つ

人々のはず。きっと、今まで見たことのないような、素晴らしいゲームのアイデアの原石が転がってるに違いありません。

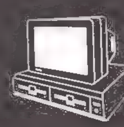
そう思い込んで踏み込んだパソケットで見たものは、X君には市販ソフトの出来の悪い焼き直しばかりに映りました。まれに出来のいいゲームもありますが、それはあくまでも例外的なものです。

ショックを受けたX君は、日本のゲームはこれから一体どうなってしまうんだろうと、泣きたいぐらい絶望的な気分になりました。そして数日落ち込んだ後、ついに「俺が日本のゲーム界を救わなきゃ！」という、何回思い出しても悔やまれる取り返しのつかない大決断をしてしまいました。

それが、ちょうど20歳の誕生日を迎える直前です。あれから10年経ちましたが、よくもまぁ我ながら……あわわ、X君はあの言葉に縛られ続けながら生きてるものです。

この誓いを立てたせいで、いろんな目にあうことができたようですよ、X君は。

X君のゲーム遍歴



そもそもX君は中学時代はパソコンを持っていたにもかかわらず……というかパソコンを買ってもらったからこそ、当時大流行していたファミコンを持っていませんでした。

だからといってゲームが好きじゃなかったかというとさにあらず、ゲームが好きなことにおいては誰にも負けない自信がありました。ただ単に、中学生の頃はファミコンを買うのを禁止されていただけです。

だから休みのたびにファミコンを持っている友達の家に朝から入り浸り、夕方までひたすら対戦に明け暮れるという生活を中学時代3年間も続けました。ゲーム作りは家に帰ってからです。

ファミコン創生期の名作と名高い『マリオブラザーズ』は、友達が発売直後に買ってから実に1年以上も遊び続けました。このゲームはマリオとルイージがお互いに相手の邪魔をして倒すという対戦プレイが可能だったため、他のゲームよりはるかに楽しめます。休みの日には1日8時間以上延々と対戦で遊びながら1年も経った頃には、X君と友達は皆揃いも揃って超人的なテクニックを身に付けていました。

この頃、どこの電気屋さんにもシャープのファミコン内臓テレビ「C−1」が飾ってあって近所の小中学生が『マリオブラザーズ』の対戦に興じていたものですが、X君たちの集団はどこの子供にも全く負けない無敵軍団と化していました。

しかし、その栄光も長くは続きません。

高校生になりゲームセンターに出入りできるようになって、待望のマイファミコンも入手したX君は、今まで友達よりゲームが下手だったのはファミコンを持ってないせいだと思い込んでいたので、すぐ友達のレベルまで追い付けると思っていました。

しかし高校になった途端、今まで以上に腕前の差が出るようになります。特にアーケードゲームでは、その差が歴然と開くようになりました。

X君がゲームについて深く考え、攻略とは他の分野で一芸に秀でる必要を痛感したのは、友達のゲームの腕に付いていけなくなった自分を自覚したからなのです。

アーケードエリートの群

当時のゲームセンターには、必ずといっていいほどゲーマーの師匠として君臨するスタープレイヤーがいたものです。そこまではいかなくとも、アーケードゲーマーのたしなみとして、ひとつぐらいはワンコインクリアできるゲームがなければ恥ずかしかったものです。

これは、当時の高校生が小学生時代に読んでいたゲームマンガ『ゲームセンターあらし』の世界観に影響を受け、ゲーセンの掟に持ち込んだためでしょう。しかも、ゲーム雑誌では日本中のハイスコアランカーが毎号のように最高得点の更新にしのぎを削っていました。普段影の薄い奴だって『バブルボブル』全面クリアぐらいなら当たり前にやっていたものです。

そのハイスコアアタックの聖地、日本中のハイスコアランカーが挑戦に訪れる憧れの場所として、ナムコ直営のゲームセンター「巣鴨プレイシティキャロット」の名前が燦然と輝いていました。

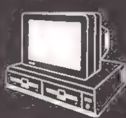
そんな高校2年の夏休み、我等がゲーセンの師匠が巣鴨へと挑戦の旅に出ることになりました。「片田舎のゲーセンのレベルを思い知らせてきてくれ!」というプレイヤーの期待を一身に背負っての出発です。

しかし、師匠は打ちのめされて帰ってきました。『ドラゴンスピリット』をプレイ3回目でワンコインクリアし、初めての最終ボス攻略時に一瞬で数ドット分しかない安全地帯を見極めたゲーセンの師匠ですら。

その当時の巣鴨に君臨していたゲーマー集団「ゲームフリーク」と主宰者である田尻智氏の名前は、改めて畏怖をもって心に刻み込まれるようになりました。

そう、現在ポケモンの作者として名高い田尻氏の若い姿がそこにあったのです。

永山君の場合



1970年代後期のことです。宮崎県在住の永山義明君は当時、ロボットアニメや特撮に出てくるような未来的なギミックが大好きな工作少年でした。

『ウルトラマン』とかで、隊員がカッコイイ機械からブリブリ吐き出される穴の空いた紙テープを目で読んでる様子などを見て、漠然と「コンピュータってカッコイイなぁ」と思っていました。

その永山君に転機が訪れたのは、バラエティ番組で映し出されたマイコンが、テレビ画面に放物線を描くさまを見たときです。

今となっては、別に驚く人間もいない他愛ないものでしかありません。

そんなものでも、当時「大人になったら博士になるんだ」といってたような工作少年たちに「世の中にはこんなカッコイイものが存在するのか!?」と大変な衝撃を与えたのでした。

中学時代、コンピュータが何かをリアルタイムに計算しながら画面に表示できるというSF的な能力を持っていることにシビれた永山君は、少しでもコンピュータを知りたくてマイコン雑誌を読みふけります。

マイコン雑誌を読めば読むほど、画面に放物線を表示させるようなカッコイイことが自分にもできることが分かってきました。そのパソコンを操るプログラムの面白さに取りつかれた永山君は、まだマイコンを持つ前から鉛筆とノートでプログラムを書くようになっていきました。

授業の合間、大学ノートにアセンブラ言語を記述、そのままコード早見表（自作）でコーディングしていたせいか、後半はアセンブラコードを暗記して直接書き込むレベルにまで到達しました。

このように永山君のプログラマー歴は、この時代が輩出した名プログラマーたちと同じく、ナイコン時代から始まったのでした。

独学でマイコンの勉強を進めた永山君は、近隣でも有名な進学校に入ったお祝いとして、ついにナイコン状態から抜け出せるようになりました。

そのとき永山君はたくさん売れていてソフトも豊富なNECのPC－8001を選ばず、あえてマイナーな日立のMB－6890（ベーシックマスターレベル3）を選びました。

レベル3はソフトこそ少ないものの、内部がすっきりした構造になっていて、プログラミングそのものを楽しむには最適のマイコンだったのです。

そしてすぐ、永山君は仲間を集めてマイコン部を設立することにしました。

当時のマイコン雑誌には、毎号のようにゲームのプログラムリストが掲載されていました。なかでも『月刊RAM』という雑誌には、永山君の愛機であるレベル3用の『パックマン』のプログラムリストが掲載されていました。

しかし、大喜びで打込んだレベル3用の『パックマン』はあまり面白くありません。どうも敵のアルゴリズムがアーケード版とは異なり極めて単純なものだったため、動きが単調だったからのようです。

なんと永山君は、この『パックマン』を改造して文化祭に出展したのでした。

永山君バージョン『パックマン』

せっかく入力したプログラムもこのままでは面白くないと思った永山君は、思い切った大改造を施すことにしました。

まずはプログラムをオールマシン語に改造、マップパターンを20〜30枚入れました。さらに敵のサーチアルゴリズムを改造、プレイヤーがパワーアップを取る毎に敵のCGパターンが30パターンほど変化するようにしたのです。

その他にも、タイムアップによる敵の暴走の要素を入れてゲームプレイの幅を広げてみたり、ゲーム開始時に押すキーによってプレイヤーキャラを2種類から選べるようにして10ステージ毎にデモを入れたりしました。

当時は記録メディアがカセットテープだったためロード時間がすさまじく長くなってしまいましたが、文化祭の出し物としては大成功を飾ることができたし、何よりもプログラムの勉強をしていくのに充分役立った大改造でした。

その後も『月刊アスキー』に掲載されていたレベル3用の『トレードトレック』（宇宙貿易ゲームの『スタートレック』版）で、クリンゴンとの戦闘シーンをオールアセンブラのリアルタイム戦闘に切り替わるように改造するというようなゲーム改造に力を注いでいきました。この頃のマイコン雑誌では、数々のプログラマーが（当時の）スタープログラマーとして活躍していました。ほとんどの人物は現在一線を退いていますが、その中には当時まだ高校生だった現チュンソフト代表、中村光一氏の若き姿などもあったのです。

高校を卒業した永山君は、大学浪人時代ベーシックマスターレベル2の中古を親に内緒で買い、当時大ブレイクしていた『ゼビウス』と『ボスコニアン』によく似たゲームを勝手に移植しました。移植が終わった頃、ちょうど『I/O』主催のベーシックマスタープログラムコンテストが開催されることを知り、応募してみることにしました。しかし、結果は見事落選。ゲームの出来にはかなりの自信があった永山君は、納得がいきません。

そこで、編集部でアルバイトをしていた同郷の知人に落選理由を教えてもらうことにしました。「プログラム的には驚愕モノだがオリジナリティがゼロなので落選」

それが、永山君のゲームが落選した理由でした。

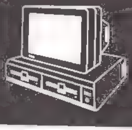
晴れて大学生になった永山君は、しばらくゲーム制作から遠のきます。マイコン同好会ではなくマンガ研究会に入り、当時普及し始めたビデオデッキを使って遊ぶことにのめり込んでいきました。画像や音声をコラージュして全くの別物に仕上げるという、今でいえばマッドビデオの走りのようなものを作り始めます。

それ以前に存在していた映像のコラージュといえば、何かの曲にそれらしい映像を適当に当てはめただけの代物でした。そこで永山君は、アニメのオープニングの歌詞に合わせた映像を探し出してはめ込み、結果として全く新しいストーリーを構築するという新境地を開拓していきました。その当時、そんな酔狂なことをする人間が皆無だったため、周囲が真似し始めるまで永山君はマッドビデオ作りに没頭していきます。

この辺は、やはり永山君を始めとする優秀な開発者に共通する「ハッカー精神」の発露だったの

かもしれません。
しかし永山君の演出方法が確立し、それを真似た粗製乱造の駄作が流通する頃になると、永山君のマッドビデオへの情熱も色褪せていきます。
しかし重要なのは、ここで永山君が「単独では意味をなさない断片的なイメージやカット、音声を意図的に組み合わせていくことにより、ありとあらゆるシーンを再現していく」というテクニックを獲得していったということです。これはタルコフスキーの提唱した「モンタージュ理論」という古典的な演出論を我流で体得、自らの血肉としたということを意味しています。それは間違いなく、貴重な経験であったといえるでしょう。この経験が10年近い歳月を経てゲーム制作理論へと昇華、後のゲーム作品へと繋がっていくのです。
これが本物のゲームデザイナー、永山義明氏のオリジンです。

このゲームは知っておけ



ここ数年、ゲームを知らないゲーム開発者が増えてきました。とはいっても、プログラマーやグラフィッカーなら、多少ゲームを知らなくても求められる能力さえあればよしとしましょう。サウンドコンポーザーも、きちんと仕事ができればそれで構いません。マネージメント能力さえあれば、ディレクターですら別にゲームを知らなくてもなんとかやっていけます。プロデューサーに至っては、対外的な折衝さえできれば、何を作ってるかすら知らなくても構いません。

じゃあ誰もゲームを知らなくてもいいの？　という風に思われるかもしれませんが、実はゲーム業界にはゲームを知らなければ話にならない職種が2つだけあります。それは、ゲーム誌のライターと企画屋です。

実は、かなり多くの企画屋がライターを副収入源としています。逆もまた然りで、ゲームの企画を行うライターというのも結構存在します。

なぜこの兼業が多いのかというと、双方とも基本的に「ゲームを説明して仕組みや面白さを分からせる」という仕事だからです。ライターの場合は「実在するゲームを正確に説明する」、企画屋の場合は「まだ実在しないゲームを作るために説明する」という違いがあるだけで、それ以外はほとんど同じ仕事とさえいえます。特に最近は、自分の手がけたゲームの攻略本を執筆する兼業ライターも増えてきました。

仕様書と攻略本の関係

最近はどうか分かりませんが、かつてのパソコンゲームの攻略本の中にはものすごいものが多数存在しました。仕様書をほとんどそのまんま引用して攻略本にしてしまっていた出版社やライターが、洒落にならないぐらいたくさん存在したのです。

実はかつて、先に担当していた企画者が最終段階になってお逃げになられたせいでヘルプで参加したプロジェクトがあり、これは当然笑っちゃうぐらいどうしようもない出来になりました。

まぁそれは置いといて、契約の関係でそのお逃げになった方が攻略本を続けて書いていたのですが、それもやはり仕様書の引き写しです。ただ、その攻略本の中にはなんと！　そのときにヘルプで筆者が書いた仕様の部分まで丸ごと、そっくりそのまま掲載されていました。

全仕様の3割ぐらいを書いていたのですが、書いたうちの7割ぐらいがまんま引用されていました。

実はそれが商業誌出版デビュー第一弾だったりもするのですが、20ページ分も文章が載っているにも関わらず原稿料はおろか見本誌ももらえず、それどころか自腹で買った攻略本に知らない間に勝手に掲載されているような状態だったわけです。

このように、ライターや企画屋というのはゲームについて何事かを語るのが仕事といえます。だから当然、他の誰よりもゲームについて博識であることが求められるはずです。

しかし、最近はゲームを知らないライターや企画屋が増えてきました。しかも知らないだけなら

まだしも、自分がゲームについて無知なことを「ああ、僕、そのゲーム知りません。僕はゲームなんてあんまりやってきませんでしたから。ゲームを知りすぎるのって、クリエイティビティを阻害すると思うんですよね」なんて自慢気にいってしまう方が増えてきました。ちなみに、これは提案されたゲームのシステムがどう考えても『ダンジョンマスター』だったときのツッコミに対する言葉です。

ここでは、いくらなんでもこのゲームぐらいは知っておいてくれ頼むから、という開発者のオリジンとして基本中の基本に当たるものをご紹介していくことにしましょう。

『マインドウォーカー』

AMIGA用に開発されたビル・ウィリアムズ氏の作品で、はっきりいってクソゲーでした。日本でもプレイステーション以降は、こういうアートかぶれのサブカル大好きっ子たちがおじさんを騙してコジャレたゲームを作り、やはり全然面白くなかったりしながらもメディアの寵児になったりしていたものです。

とはいっても、そんじょそこらの駄作とは歴史的重みが違います。実はウィリアムズ氏の偉大さは、日本より8年以上も早くこの流れを先取りしていたことにあります。

AMIGAはプレイステーションの徒花となった、いくつもの「出来の悪さを現代アートの文脈やサブカル風味で誤魔化したアート&コジャレ系クソゲー」の元祖であったといえます。出来はどうあれ、元祖は元祖というだけでエライのです。

『ダンジョンマスター』

RPGには日本で発達したストーリーテリングを主眼に置いたRPG作法と、アメリカで発達した冒険シミュレータとしてのRPG作法があります。簡単にいうと、シナリオを語るために進化したのが日本式RPG、冒険生活のリアリティを重視したのがアメリカ式RPGです。

このゲームは進行のリアルタイム化や整備されたスキルシステム、アイコンでのグラフィカルな画面構成をもってアメリカのRPG市場に大衝撃を与え、以降アメリカのRPGの進化方向をシステム重視型に完全に変えてしまいました。

今のアメリカ製RPGは、全て何らかの形で『ダンジョンマスター』の影響を受けているといい切れるでしょう。

『アカラベス』

近年では『ウルティマ・オン・ライン』でネットワークゲームがビジネスとして成立し得ることを示した、ロードブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏が初めて作ったRPGです。

とはいえ『ウルティマ』よりはむしろ『ウィザードリィ』に近い作りとなっています。

『アートオブウォー』

現在アメリカや韓国で大流行しているリアルタイムSLG『スタークラフト』の元祖に当たるようなシステムの作品です。このゲームに影響を受けてちょっとアレンジしたとおぼしき、日本製の

メガドライブ用リアルタイムSLGである『ヘルツォーク・ツヴァイ』がアメリカでゲームマニアに大ヒットしました。
それ以降のリアルタイムSLGは全部が全部『ヘルツォーク・ツヴァイ』と同じ基本システムになってしまいました。

『シヴィライゼーション』

名ゲームデザイナーとして名高いわりに、日本では知名度が低い巨匠シド・メイヤーの代表作的なSLGです。これはゲームデザインのお手本のようなゲームなので、もしこのゲームを知らないゲーム企画屋がいれば馬鹿にされても文句はいえません。
プレイステーションでも発売されているので、不勉強のカッコイイ言い訳を思い付かない方は是非一度プレイされることをおすすめします。

『キャッスルウルフェンシュタイン』

idソフトウェアが発売、ジョン・カーマックとジョン・ロメロの名を伝説にまで高めた『ウルフェンシュタイン3D』とは違います。というか、『ウルフェンシュタイン3D』は『キャッスルウルフェンシュタイン』を3Dにしたら面白いだろうなぁと思って作ったような内容になっています。このゲームは2D俯瞰型のアクションRPGの原点といわれる作品ですが、海外で大流行してる『Quake』系のゲームの源流にもなっているのです。

『マインドミラー』

このゲームの作者であるティモシー・リアリーは、若くしてハーバード大学の教授となり、後にLSDによるアルタードステーツ（精神の変容）を説きました。それはいいとして、勘違いしたアメリカ中のバカ大学生たちがリアリーのいってることの一番嬉しい部分であるフリーセックスとフリードラッグだけに溺れ、えらい騒ぎになったことを「ヒッピー・ムーブメント」といいます。

その後LSDは非合法化、ハーバードを追い出されたリアリーは自分でLSD実験を続けたせいで刑務所にブチ込まれました。

そんな60年代のアメリカを代表するインチキおやじとして名を馳せたリアリーが作ったこのゲームは、要は性格分析ソフトです。

こんな超有名人が作った先例も知らずに同じような企画を立てて「俺の企画は宇宙一斬新ナリ！」とかいっちゃうゲーム業界人は、少し過去を知りましょう。

『ローグ』

初期のUNIX上で作られ、皆が端末を占領して離れなかったというRPGの元祖的な存在。内容的には原始的な『トルネコの冒険』。

というよりも『トルネコの冒険』が、何度も家庭用ゲーム機への翻案が試みられながら結局チュンソフトが制作にかかるまで実現が不可能だった不朽の名作といえます。

『エリート』

イギリスではオールタイムベストに選ばれるほどの人気を誇るスペースシミュレーターです。どのぐらい人気だったかというと、かつてコンピュータ産業振興ためにイギリスの国策で制作されたアルキメデスというパソコンがありました。これはもう、誰が見ても売れないだろうと思って無視されていたパソコンだったのですが、アルキメデス用に『エリート』の新作が開発中だという談話が発表されたせいで、イギリスのゲームマニアは泣きながら本体を予約しに走る破目になったのです。

パソコンって1台で何十万円もしますから、マニアとはいえ痛い出費でした。

『ウィザードリィ』

RPGファンの間ではご存知の『ウィザードリィ』。なんでこんな有名な作品がここに掲載されているのかというと、このゲームを知らない企画屋に会ったことがあるからです。いえ、『ウィザードリィ』をやったことがないんじゃなくて、『ウィザードリィ』の存在そのものを知らないというものすごい人です。『ドラクエ』を始めとした日本のRPGの戦闘システムのお手本となった不朽の名作も、知らない人が出始めているんですねぇ。

(参考文献『テレビゲーム電視遊戯大全』)

スーパーゲームクリエイター列伝

Part.I

ギャラクティカ倒産マグナム

業界暦も早15年を迎える現役最古参のプログラマーA氏はアルバイトで、とあるソフトハウスのヘルプに出かけました。

ゲームのクオリティを上げるためのブラッシュアップに2週間ほど付き合ってくれという依頼だったので、現在関わっている大プロジェクトもだいたい一段落付いたことだし、まあいいかと思って引き受けました。

それが、間違いのもとでした。後でこのときの安請け合いをたっぷりと後悔するハメになったのです。

まず、このときにヘルプにかき集められていた面子の異様な豪華さに驚きました。グラフィックからサウンドに至るまで、日本で各方面において（さすがに超はつかないまでも）一流と呼ばれて恥じることのない、そうそうたる顔ぶれだったのです。

この面子でゲームを作れば、まず間違いなく日本のゲーム業界を震撼させるだけのモノを作るでしょう……最初っから作っていればね。

この一流スタッフは、実はゲーム開発経験のある人間が一人もいないお子様開発チームの尻拭いのために集められたのです。ちなみに、お子様たちの平均年齢はなんと19歳でした。

まぁ、他のスタッフは若くて未熟だったから仕方ないとしましょう。

問題はメインプログラマーでした。19歳の高校出たてのプログラマーにメイン張らせることそのものにも問題がありま

すが、彼はその上、我流でプログラミングを覚えたため、オブジェクト指向という概念を思い切り勘違いしていたのです。

オブジェクト指向とは乱暴にいえばプログラムとデータのひとかたまりをブラックボックス化し、パーツとして扱うことです。

しかし、彼はブラックボックスという概念を「外から中味を気にする必要がない」という意味ではなく、「中味がグチャグチャでも構わない」ということだと思い込んでいたのです。

さぁ、困ったのはAさんです。この結果、後でバランスを調整する際にいろいろ苦労する破目になりました。その中でも一番すごかったのは、ボスのヒットポイントを変えられないというものです。

プログラムのあちこちでボスのヒットポイントを何回も直接指示しているため、ひとつ変えると全部バグってしまいます。そこで初めて、どうして自分たちのような一流どころが集められたのか嫌というほど理解できました。

つまり、一流ドコロのスタッフでないと、とてもじゃないけど発売できるレベルにまで修正できなかったのです。

最初からこのスタッフが集められていれば、彼らは良い仕事をしたでしょうが、既にこの会社はプロジェクトに億近い金を投資した後で、この作品を最後に倒産してしまいました。ギャラも、半分程度しか回収できませんでした。

その悪夢のような出来事を忘れかけたころ、知り合いから電話がかかってきました。なんでも、ゲームのメインプログラム経験があるという人物が応募してきて、Aさんの知り合いだといっているようです。その確認のため、Aさんに連絡が来たのです。

当然、あのゲームのメインプログラマでした。あの作品に関わったことさえ他人に知られたくないのに、よりによってあれのメインプログラマーが自分の知り合いヅラして知人の会社を受験されては自分の信用問題に関わります。

Aさんは即座に、採用しないことをお薦めしました。

教訓

労多いものに限って報われません。

第3章 ゲーム企画の成立

ゲーム開発現場の実態

きょうふのモーションキャプチャー

「ぎゃああ〜！」
バリバリバリ
「これ以上やったら死んでしまいます」
「かまわん、もっと電圧を上げるんだ！」
紫色の電光が怪しく研究開発室を照らし出します。

最新ゲームの開発に欠かせないモーションキャプチャー。
レスラーや武道家など、体力に優れた者を集め、全身に取り付けたセンサーから生命エネルギー（モーション）をしぼり取るのです。

「心臓が停止しました」
「ちっ、はやく次を連れてこい」
一つのゲームを作るためには、最低でも二百人分のモーションが必要とされています。

ショック！
世界ゲーム画報
おそろしい
モーションキャプチャー
マシン
モーションキャプチャー・マシンに
生命エネルギーを吸い取られる
プロレスラー
企画・構成　ゾルゲ昌司
作画　ゾルゲ崎　茂

100%のプレゼン術入門（なんてモノはない）

初めて企画を持ち込むとき、ほとんど必ず失敗してしまうものです。それは、企画の売り込み方を知らないからに他なりません。残念ながら大抵の人は、慣れるより前に失敗してめげてしまいがちです。

でも、それは間違いです。だってゲームの企画というのは「自分のアイデアを売り込めるようになるのではない」わけですから。

そもそも自分のアイデアを売り込めるようになるのは、実績を積んでからです。

じゃあそれまでは何をしているのか？　というと、話をしに行った会社の担当者が漠然と考えている対象機種やユーザー層や市場の動向を聞き出し、その結果導き出されたゲームのイメージを企画書という書類にして提出するという作業です。

つまり、「相手の欲しがってるもののイメージ図を作る」ことが企画屋の仕事です。

でも、いきなり最初から相手の会社に話を聞きに行くわけにはいかないので、まずは自分なりに考えたものを持って「様子を見に行く」ところから始めます。

この発想の転換ができない限り、「僕の考えたゲームを作らせてくれない＝失敗」というパターンが半永久的に続くわけです。

ならどうすればいいか？　ここでは、その解説を行います。

あなたが企画を持ち込みたいと思ったときにすべきことは……、

❶行く　まず、合法非合法を問わず、お金を5千円ほど調達。本屋さんへ行きましょう。

❷聞く　店員さんに「企画やプレゼンテーションについてのビジネス書を下さい」と問い合わせてみましょう。なければ別の本屋さんへ。

❸買う　案内された棚には、少なくとも5冊はそういう本があるでしょう。その中で、何かいい感じがしたものを必ず（注：いいですか、必ずです）2～3冊は読んでみましょう。

❹読む　読んだ後は、その本を鼻で笑いましょう（注：読まずに笑ってはいけません）。本に書いてあったことを知識として受け入れはしても、これさえ読んでいれば大丈夫とばかりに過信してはいけません。迷ったときに、思い出す程度に留めましょう。

ゲームの企画書の書き方とは違い、プレゼンテーションは基本的に理屈でどうかなるものではありません。失敗を積み重ね、経験を積むしかないのです。

だからこそ、理屈ではどうにもならない経験値の代償としてのワンポイントアドバイスを、企画やプレゼンテーション関係の書籍では紙面を割いて丁寧に解説しているのです。

さて、そろそろ読者の皆さんは「もしかして、この本の筆者は読者をナメているのだろうか？」と思われているのかもしれません。しかし、それは違います。プロの中でも企画やプレゼンの本をロクに読んだことがないどころか、そういう本が発売されていることすら知らない人間がものすごく多いのです。あまつさえ、いくらいっても読まない奴までいます。

ですから、ここからは2～3冊は本を読んでいることとして、話を進めます。

プレゼンの専門書を読み、ある程度出先でどう出るか、自分は何を準備すべきかは想像がつくようになったことでしょう。
それを踏まえた上で、自分は一体どういうゲームを作りたいのか、順を追って考えてみましょう。

❶ジャンルの選定（例「バリバリのロボットものっていいよね、やっぱ巨大ロボは男の夢だよ」）
❷モチーフの検証（例「ロボは人間型なんだから、人間っぽく殴り合いもできるといいよね」）
❸訴求点の考察（例「今までマトモに取っ組み合いのケンカができるロボットってなかったよね」）
❹企画の立案（例「だったら企画してみようかな」）

だいたい一番最初は、誰でもこういう感じでアイデアが立ち上がります。次に、❶〜❹の思考の流れに沿って出たアイデアを短くまとめる作業に入ります。
ここではロボットゲームの原始的なアイデアが生まれました。とりあえず出たアイデアでは、

・既存のロボットゲームに欠けている要素は、身体感覚に近い格闘要素である
・格闘要素を前面に押し出し、ユーザーに訴求していく

という2点が明確化されました。この2点を軸に、他の人に相談するための書類、すなわち原案書作りに入ります。

後で自分が読み返しても恥ずかしくないように、いちおうの体裁を整えて誰かに相談するときの叩き台になるようなものを仕上げてみましょう。何もいきなり企画書を作成するわけではありません。ここで用意する原案書はあくまでも、

・何でそれが売れると思うのか？
・自分が一番面白いと思う要素はどこか？
・どんなジャンルにしたいか？

という点を打ち合わせる書類です。まだ企画書の前段階といえるもので、打ち合わせに使うことで、自分の論点を整理して相手に伝えるために使用します。

さて、原案書を書くために手本を見ながらやってみましょう。

85ページから、先に挙げたロボットゲームの原案書を4ページ分用意してあります。これをよく見て参考にしながら、同じよう感じで書いてみましょう。

最初から、同じように書けなくても心配する必要はありません。

要は自分なりに思い描いた原案書で、相手にだいたいどういうイメージなのか伝わっているか否か、ということが重要なのです。最初は難しく感じても、手本を見ながら書いてみればどう書けばいいか分かることと思います。

ここで忘れてはいけないのは、これはまだ企画書ではないということです。ゲームのイメージを

相手に伝え、果たしてそのイメージには説得力があるのかということを検証するための叩き台でしかありません。

ここで押さえるべき点は、次のようなものになります。

- ゲームに盛り込みたい要素が、
- どういったプロセスを経て、
- プレイヤーにどういう反応を与えるのか?

という体裁の文章の繰り返しで、要素を表現するようにしましょう（例「この要素を盛り込むことによって、こういう理由により、プレイヤーはこう反応する」）。

それでは、その打ち合わせ用の原案書のサンプルを提示します。

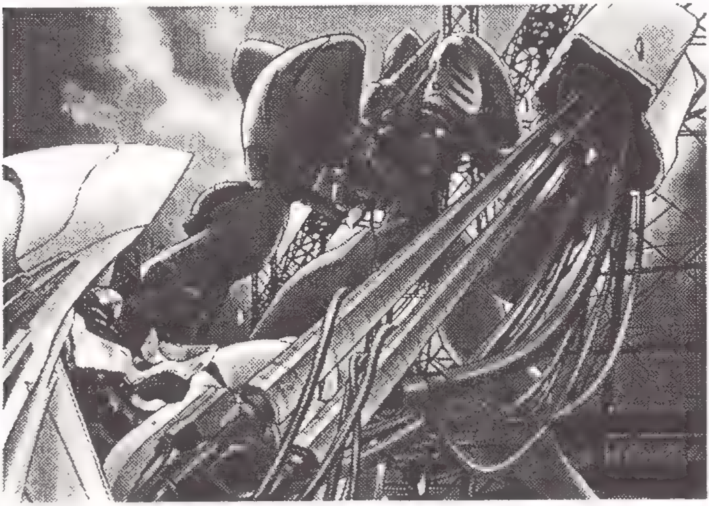
３Ｄロボット格闘アクション

Nightmare

基本訴求点：身も蓋もない戦い

訴求対象：１０代～３０代のライトな巨大ロボ好き

巨大な人型兵器が、銃刀器はおろか殴り合ってでも闘うインパクト。



相手の顔面をつかみ、腕部を引きちぎるバトルイメージ。

対象機種：Ｐｌａｙｓｔａｔｉｏｎ２
（互換基盤使用のアーケードゲーム）
ジャンル：３Ｄロボット格闘アクション
ポイント：デュアルレバーによるラフファイト

文責　阿部広樹

☆　巨大ロボ格闘の迫力を追求！

ロボの巨大感を強調

そもそも普通に考えれば、ロボットが人型である必然性はまったくない。
ならばわざわざ矛盾してまで造られた巨大な人型兵器である点を居直り、殴り合ったりして闘うことにより生じる原始的で圧倒的な破壊性により、視覚的なインパクトを与える。

人型であるロボの特性を追求

そもそも矛盾している既存のロボットものには、そこで妙なリアリティを追求してか掴む、殴る、投げるなどの人型ならではの動作が決定的に欠如している。そこで、あえてもう一歩踏み込んでこの要素を大胆に取り込んでみることにより、新しい衝撃を追求する。
巨大な人型の物体による超近接格闘戦を表現することにより、ユーザーにその圧倒的な破壊性によるインパクトを訴求していく。

☆　状況に応じて、戦闘モードを切り替えろ！

３すくみの関係にある３つの異なった戦闘モードを有機的に切り替えながら戦闘を行なうことにより、戦闘における静から動への変化を表現。戦闘に深みを増す。

コンディション

戦闘時のスタイルをノーマル／スナイパー／フィジカルの３つに分類することにより、戦闘中にこの３つのモードを切替え、臨機応変にさまざまな戦闘要素に対応し、自由度の高い戦闘を実現する。
このノーマル／スナイパー／フィジカルの３要素を、ジャンケンのような３すくみの形に持っていければ。ゲームとしての厚みが増し、ユーザーに訴求する。

ノーマルモード
(操作系近似例：デュアルレバー型ロボットアクション)

３人称視点。(近距離～中距離)　相性：スナイパー……×　フィジカル……○
デュアルスティックで行なうロボ制御モード。
ジャンプ＆ガード可能。

スナイパーモード(操作系近似例：３Ｄアクションシューティング)

一人称視点。(中距離～遠距離)　相性：フィジカル……×　ノーマル……○
どちらか片方のアナログスティックのダブルクリック＆ドラッグ中はスナイパーモード。
ドラッグ中のスティックで照準を動かし焦点を決めて撃つ。焦点は常にほぼ中央。
反対のスティックで、焦点に向かって前・後・左・右移動できる。
弱点を狙ったピンポイント狙撃可能。

フィジカルモード(操作系近似例：スケルトンビュー型ボクシング)

スケルトンビュー。(つかみ～近距離)　相性：ノーマル……×　スナイパー……○
３人称視点だが、自機がワイヤーフレーム化して背景を透過投影＝スケルトンビュー
両方のアナログスティックをほぼ同時にドラッグ中はフィジカルモード。
左右スティックは左右の拳の軌道に対応。
スティックをガチャガチャすることで、パンチを繰り出し、敵を掴み、締め上げる。
ブーストダッシュ＆攻撃払い可能。

☆　ロボならではの迫力を追求！

軋む金属や飛び散る破片、片腕がもげたり武装が破壊されたりということを、圧倒的な火力とともにダイナミックに表現する。

このアクションでユーザーに短いスパンで爽快感と達成感を断続的に与え続けることにより、プレイヤーに訴求する。

ロボである理由

→　操縦できる部分さえあれば、パーツが破損しても闘える。
→　ゆえに頭部・左右腕部・胴体・足などのパーツの破損状況が視覚的に表現可能。
→　パーツが壊れることによって有利になるシチュエーションを導入。
→　パワーゲージ等に加え、パーツ破損などの要素が入る。
→　パーツや武器の耐久度も設定し、装備兵器の潰し合いなどの要素も組み込める。
→　本体の破損によって行動状態や戦績やシナリオが変わる。

☆　燃える鋼鉄の肉弾戦　フィジカルモード！

接近戦となるフィジカルモードは、殺るか殺られるかの動物的闘争本能を全面に押し出した操作体系を採用。実際に拳を繰り出し腕を振り回す動作に近い操作系で闘うことにより、アドレナリンが沸騰するような仁義なきケンカファイトを行なうことでプレイヤーの嗜虐性を充足させる。

フィジカルモードでの格闘戦システムにこだわる理由

・格闘時、画面は自機がワイヤフレーム化したスケルトンビューになることにより、通常時やスナイパーモードとの区別を明確化。
・直観的なデュアルレバーのガチャガチャ操作で殴り合いを行い、プレイヤーの闘争本能を直接刺激する。
・ビル等の建造物を殴って破壊できれば、銃やミサイルで破壊するより人間の身体機能の延長線上の動作であるため、自我拡大的な万能感を充足できる。
・敵ロボをつかんでビル等に投げつけて、ビルごと大破させる等のアクションにより破壊衝動のカタルシスを得る。
・敵ロボの首を絞めたり顔面を殴って叩き潰せるなどのギミックにより、プレイヤーに普遍的に内在する暴力衝動を昇華させる。

☆　動を制する冷徹な照準　スナイパーモード！

ターゲットを中心に据えた主観視点となるスナイパーモードでは、敵に致命傷を与える冷酷な一撃を表現。

このアクションでユーザーに狙撃照準時の緊張から成功時の精神的弛緩と、失敗時の焦りをプレイヤーに抱かせることにより、プレイヤーに訴求する。

スナイパーモードが必要となる理由

・マップに配置された地形や建造物を狙撃して相手にダメージを与えたり、弱点を狙って攻撃するといった戦略性を盛り込んで、プレイヤーの戦略的思考を刺激する。

☆ ヒーローは選ばれし者！

プレイヤーが選べる機体はコンピュータのザコ型人型兵器より圧倒的に強い理由を、説得力を持ちながら分かりやすく説明する。「俺はなぜこんなに強いの？」という点に焦点を当てた展開により、プレイヤーの喝采願望を充足させる。

設定的な要因

→ 直接結線していないロボとの差別化。限られた者にしか脳結線は対応できない。
→ 女子供のように、明らかに戦闘に不向きな人間が搭乗者になっている理由説明。

システム的な要因

→ 脳結線したロボは、明らかに運動性能が異なることによる主役とザコの差別化。
→ 非脳結線ロボは殴り合えないが、脳結線ロボは超接近戦でのラフファイト可能。
→ 人間の本能に根差したロボ同士による殴り合いの正当化。
→ ロボと搭乗者が同期すると、シンクロナスバーストが発動する理由説明。
・敵の次の動きが見える（先に結果が見え、その結果をトレースする）
・自分以外のすべてがスローモーションになる。
・モード終了まで一切ダメージを受けない（モード終了後、一気にダメージ）。
→ ようはユーザー救済用の逆転の要素を導入する怒りゲージみたいな概念。

☆ 開発のための人月概算

このプロジェクトの場合、アクションゲーム開発の例にもれず、ある程度アクションゲームの開発に通じたスタッフが含まれるかどうかで人月計算が大きく変動することは確実。
そのための、たたき台としての人月計算。以下の編成で開発を行うと仮定。

プロデューサー　×１

渉外折衝（社外的）

ディレクター（兼メインプログラマ？）　×１

渉外折衝（社内的）
プロジェクトの進行管理統括

プランナー　×２

メインプランナー	×１	仕様書ほぼ全部。プロジェクトの進行管理
サブプランナー	×１	仕様一部＆データシート＆デバッグの進捗管理

プログラマ　×５

メインプログラマ	×１	ゲームの基本的なＯＳ部分を担当
サブプログラマ	×２	メインプログラマの補助
データ管理	×２	データ管理及び雑務的プログラム

グラフィッカ　×１０

チーフ	×１	グラフィックの統括を行う
ポリゴンモデラ	×５	ポリゴンモデルの作成・テクスチャー作成を行う
２Ｄグラフィッカ	×４	２Ｄグラフィックの作成・テクスチャー作成を行う

サウンド　×２

ＢＧＭ	×１	ＢＧＭのメインパート担当
ＳＥ	×１	録音＆効果音廻り

さて、原案書を書いてみたら、相談相手を探しましょう。

本職の企画屋の場合は、ここで制作会社の社長さんやメーカーの開発部の部課長クラスの友人に相談することが多いようです。しかし、そういった業界の知り合いがまだいなくても、それほど苦にする必要はありません。

企画屋がプロを相手に相談するのは、企画を持ち込むときに売り込み先の相手の攻略法などの情報をある程度聞けるからです。それに、後々企画が立ち上がったときに関わることになるであろう人々に早めに理解者になってもらう方が、何かと心強いものです。

ちなみにアドバイスそのものはゲーム業界人であろうがなかろうが、あまり大差はありません。アドバイスが上手い人はゲーム業界人でなくても的確な意見をくれますし、逆に下手だと、どれほどキャリアがある業界人でもロクなことをいわないものです。

相談相手の条件としては、

- 親身になって相談に乗ってくれる
- 頭ごなしに否定しない
- 自分の意見を押し付けない

という人が、初心者向けでおすすめです。ゲームとはあまり関係のない普通の友達に相談するだけでも、ずいぶん客観的な視点が導入されるものです。

そして、いよいよ打ち合わせ。
ここで相談するということは、まずは対象者に意見をぶつけて自分の内面を掘り下げるということに他ならないことを肝に銘じておきましょう。
最終的には、自分はどう考えているのかということを、あまりにも当たり前に考えすぎているために書き忘れている部分や、考えが甘かった部分などを洗い出すためにあるのです。
質疑応答中、相手の口からは多少厳しい台詞も出てくるでしょう。こんなの駄目だよといわれ、ついカッとしてケンカしそうになるかもしれません。しかし、そういうときこそ、

・感情的にならず、ゴリ押ししない
・批判を謙虚に受け止め、改善案を考える
・相手への感謝の気持ちを忘れない

という注意が必要です。よく考えてみましょう、今自分の目の前で原案書についてどうこういっている相手は、自分にとって考え得る限り最も甘い批評者のはずです。その一番甘い批評者に指摘されているのですから、その点は間違いなく改善すべきでしょう。
それでも短気を起こさずにいるのは難しいものですが、そもそも、友達すら納得させられなくて企画が通ると思いますか？

企画書の書き方

ここからは、先のプレゼンが見事に成功したという前提で、次の段階である企画書の書き方そのものを解説していきましょう。

筆者の経験から考えて、だいたいゲームの企画を目指している人が最も知りたいのは、この「企画書の書き方」そのものではないでしょうか。企画書を出して企画屋としてデビューしたいと思っても、どう書いたらいいのか全く分からないというのは、少し辛いものがあります。

これが分からなかったために「企画書の書き方の研究」という意味のない苦労でほぼ1年という期間を無駄に過ごした筆者ならではの、経験則に根差した説得力ある見解といえます。

少なくとも、かつての筆者と同じように企画書の書き方が分からなくて1年以上悩んでいる人には、役に立つのではないでしょうか。

この項を参考に、まず最初は見よう見まねで企画書を書いてみましょう。書き方そのものに慣れるため、自分の好きなゲームを企画書に落としてみることをおすすめします。このとき、ゲームのタイトルを付け直してみると、もっと勉強になることと思います。

さて、企画書というものに記載されているべき事柄は、次のようなポイントに大別されます。

・総合的な事柄（【タイトル】【訴求対象】【対象機種】【訴求点】）

・システム面における事柄（【ジャンル】【企画意図】【システム】）
・シナリオ面における事柄（【テーマ】【概要説明】【あらすじ】）

それでは、それぞれの要素について詳しく説明していきましょう。

タイトル

タイトルは最初に決定する場合と最後に決定する場合とがありますが、どちらの場合においても、それぞれ長所と短所があるのはいうまでもありません。

当然すっきりとしたタイトルが即座に決まればそれはそれでいうことはないのですが、「名は体を現わす」とか、ちょっと違いますが「はじめに言葉ありき」なんていう警句もある通り、タイトルそのものがゲームのイメージを決め、構成まで左右してしまうことは常に起こります。だからこそ、一番最初にきちんとタイトルを決めることが理想ではあります。

とはいえ、あまり深く悩みすぎ、いつまでたってもしっくりとくるタイトルが決まらず開発の士気が削がれることがあるのもまた事実です。結局のところ「最初に課題を決めておく」方式を取るのが一番無難な方法であるといえます。決定版のタイトルは、後で再考すればいいでしょう。

❶なるべく8字以内でまとめる

理想は5文字以下で発音できる方がいいでしょう（「ッ」のような文字や「ー」は、1文字としては

考えなくてよしです)。

なぜなら、それ以上の字数になると短縮名称が普及してしまうためです。

タイトルが発音で6文字以上であるとき、どういう略称が発生するかということまで考慮しなければならないので気を付けましょう。特に2つ以上の単語が接続してタイトルとなっている場合は要注意です。

略称をもって想定し、変なものが流行らないように略称ごと告知する必要がある場合もあります。

❷インパクトのある語感

例えば『オデッセウス戦記』というタイトルのシミュレーションRPGと『ガンウォーズ』というシューティングゲームがあったとしましょう。

果たして、名前を聞いた後に10秒以上覚えていられるでしょうか?

これでは、あまりにもありがちな名前であるため心に引っ掛かるものが何もなく、結果として、記憶の深遠に滑り落ちてしまいます。

❸発音しやすい

では、多少の新鮮さを狙ったとして、例えば『デュビュリクュシュ』とか『ヴォルツァー』とかいうデタラメな名前を考えたとしましょう。この場合、日本人が1回読んだだけで正確に発音できるものとはとてもいえないため、店頭で困ってしまい、結局「『どきどきバレンタイン』下さい」

などということになってしまいます。

❹覚えやすい

8文字以内で発音しやすいからといっても、例えば『テトカポリトカ』のような、ものすごく覚えにくい名前を付けたとしましょう。ゲーム雑誌で面白そうだとチェックしたプレイヤーでも、ゲームショップに入ったときには忘れてしまっています。

逆に、あまりにも長い名前で覚えにくかったりすると「長く覚えにくいゲーム」ということでショップが覚えていたりする場合があります。何事も中途半端が良くないということですね。

❺世界観に則している

例えば、ギャルゲー……おっと、恋愛シミュレーションなんかで『私立男まみれ学園』などと付けると、大変なことになるのは容易に想像がつくことと思います。

男ばかりが出てくる恋愛シミュレーションならいざしらず、内容的に普通の恋愛シミュレーションだと、ギャルを期待するユーザーにも、男まみれを期待するユーザーにも大変な不評を買うことになるでしょう。

❻人名は×、地名は△

例えば『レスフィーナ』というタイトルを考えたとしましょう。もし仮に人気が出たとしても、

人物名をタイトルに関するだけに、続編制作時に苦労することは目に見えています。次もレスティーナを登場させなければいけないからです。では『和歌山県伝説』というタイトルならどうかというと、これもまた続編制作時に舞台を和歌山県以外に移すことは非常に困難となります。

登場人物の名前をタイトルにする場合は「物語の中盤以前から最終局面まで、ずっと主人公と行動を共にする」、もしくは「伝説の人物か悪の親玉で1回しか登場しないが、ゲーム中の街という街では常に語られているような人物」の場合ならタイトルにしてもいいかもしれません。おすすめはしませんが。

続編になった場合を考慮に入れるなら、「地名を付けても苦しむが、人名だけはやめておけ」というのが正直なところではあります。

❼その他

例えば『ヌーベル・ラーマーヤナ』というタイトルを考えたとしましょう。意味もなくフランス語とヒンディ語が混じっており、実に滑稽なタイトルです。長すぎて、予測し得る短縮名称も『ヌーラマ』とかいうカッコ悪いものになってしまいます。そもそも、元ネタになっているラーマーヤナも、日本では知名度が低すぎです。

次に『天使たちのレクイエム』というタイトルを考えたとしましょう。透明感が中途半端で、だいいち、どんなゲームなのか分かりません。さらに語感が尻下がりの上、陰気臭くもあります。

このように、タイトル決定だけでも、これだけのファクターが存在します。文字通り、タイトルはゲームの顔に当たる部分というわけです。くれぐれも、安直なタイトル決定を行って後で後悔しないよう注意しましょう。

訴求対象

誰を対象にこのゲームを作るのか、ということを示します。

これは対象が広ければいいというものではなくて、どれだけ対象を明確に絞り込めるかが問われます。具体的には「何才から何才ぐらいまでか？（それ以前に、対象年齢に依存するタイプのゲームか？）」「どういうタイプの人間が対象か？（マニア向けか？　初心者向けか？　はたまたオタク向けか？）」「男女の別なく楽しめそうか？（人種や性別によって面白さが左右されはしないか？）」といったポイントを押さえる必要があります。

悪い例　幅広い年齢層の、あらゆるタイプのＲＰＧプレイヤーに受け入れられるものを目指して制作する。

これは、つまり何も考えていないということです。

良い例　小学校高学年から中学生程度まで。ＲＰＧ初心者に向けて制作される。主に男性プレイ

ヤーを想定しなければならないが、女性ファンでも楽しめるものにするのが目標である。

このくらいにまでは訴求対象を絞り込むようにして下さい。

対象機種

そのゲームの開発するターゲット機種を選定します。

開発対象を選定する際には、その機種の市場性はもちろんのこと、その機種の機能的な部分まで考える必要があります。

悪い例　プレイステーションとゲームボーイ

市場性が高いからといって、プレイステーションとゲームボーイ向けの企画というものを考えたりする企画者が散見されますが、あまりにも機能差がありすぎるために、同じ企画書から制作できるゲームは必然的に限りがあります。

良い例　プレイステーションとセガサターン

ほぼ機能と性能が拮抗したゲーム機上で開発する場合、どちらか片方が極端に見劣りするという

状況は起こりにくくなります。

訴求点

その企画で一番の売りになるセールスポイントを示します。
具体的には「従来のゲームはこうであったが、このゲームではこうする」「こういう人間にアピールする」「目立つ点はここにある」「こういう利点・特徴がある」「こういう不満が解決される」という要素になります。

悪い例　オーソドックスなRPGスタイルを取るため、既存のRPGプレイヤーを取り込むことができる。開発費と開発期間さえ充分に与えられれば、大作シリーズにも負けないクオリティにすることも不可能ではないだろう。

甘えたことをいうな。

良い例　既存のRPGよりさらに進化したシステム。システムは簡便にしながらシナリオに重点を置いて製作していき、年齢層の高い初心者でも充分満足できるものとなる。

ジャンル

企画したゲームのジャンルを説明します。簡単な話のようですが、勘違いをしている人がたくさんいます。

悪い例　『ファイナルファンタジーVIII』みたいなRPG

ゲームのジャンルとして既存のゲームのタイトルをそのまま書くのはあんまりです。最初から丸ごとパクるつもりがあったとしても、です。

良い例　シネマティックRPG

映像要素の強いRPGでユーザーの関心を引くという意図が分かります。

企画意図

そのゲームを企画した意図を分析的に示すための説明です。

要点としては「論拠（企画意図の前提となる周辺状況を簡潔に説明する）」「推考（論拠から類推される状況判断への道筋を提示する）」「結論（推考によって得られた最終的な結論を提示する）」という3点を必ず押さえ、できるだけ短く簡潔にまとめるように注意しましょう。

悪い例　現在RPGが流行していて、我々も市場の要求に応えるべくRPGを制作するべきではないかと考える。

これは一見正しく見えるかもしれません。しかし、よくよく読んでみると、論拠が不明瞭で推考が足りておらず、そのため結論に説得力がありません。自信のなさから、モチベーションそのものが後ろ向きです。

そもそもRPGは着手から発売までのスパンが長くかかるため、流行っているという状況から開発を開始しても、完成する頃には需要が消滅しているということさえもあり得ます。

良い例　来年はハードウェアの基礎研究がほぼ終わり複雑なデザインを要するRPGが出揃い始めることは、ゲーム誌の新作発表スケジュールからも明らかです。そこで我々は来年の市場の要求を先取りし、他のジャンルのゲームを開発することによって得たプラットフォームのノウハウを活かして新機軸を盛り込んだRPGを投入する。これにより、RPG需要の高まった市場に橋頭堡を確保する。

ゲーム機の市場での寿命は5年をメドにライフサイクルを描いていて、年度ごとに流行するタイプのゲームはほぼ決まっています。

かなり大ざっぱにいってしまうと1年目はアクションゲーム、2年目は新機軸のゲーム、3年目

はＲＰＧやＳＬＧ、４年目はギャルゲー、５年目はシリーズものの超大作という具合です。この変化はゲーム機がどれだけ陳腐化したかということとほぼ直結していて、「プレイヤーが、そのゲーム機に何を期待するか？」が変化するためといえます。
最初はとにかくそのゲーム機がいかにスゴイ性能であるかを端的に分からせてくれるものが流行し、それからゲーム機の性能を生かした大作の需要へと変化していくのです。最後の方は、名の通った超大作以外は買う気が起きないという収束状況へと向かっていくのです。

システム

端的には「どういうゲームシステムにするのか？」ということなのですが、具体的には「システム骨子」「重要項目」「普遍性／革新性」「予想される問題点」「問題の回避策」などを指します。

悪い例　いわゆる『ドラゴンクエスト』タイプのＲＰＧであるが、戦闘シーンに敵味方のグラフィックがアニメーションする点が異なる。

システムの概要を語る上であまり説明不足です。間違っても文章として他のゲームの実名を挙げてはいけません。しかし、プレゼン時の説明で「いわゆる××タイプの」というのは可。

良い例　普遍的な２Ｄ俯瞰型システムをベースに、戦闘パートでのアニメーション中にパターン

に即して刻々と変動する回避・防御力の変動を察知してタイミングを計りながら攻撃・防御を行う「見切りシステム」を提唱。タイミングを同期させる際に問題が生じることは予想されるので、プログラム兼データシート要員として2人を専従で当たらせることにより回避する。

テーマ

シナリオのテーマです。どんなお題目でも構いません。15文字以内でもっともらしく断定的に書くのが望ましいといえるでしょう。

悪い例　努力・友情によってもたらされる勝利

ゲームは基本的に文芸作品ではなく、商業主義を肯定したところから全て始まります。だから観念的なテーマを持ち出したところで分かりにくいだけです。少なくとも、この文章が難しいと思う人は、こういう人間の内面しか描写してないテーマの企画を練るのはやめておきましょう。

良い例　闘う少年の成長物語

少年が闘って成長する、ということを一言で明快に述べています。

概要説明

シナリオが存在しているのであれば、その内容を説明します。要素は「設定が普遍的か？　それとも斬新か？」「どこが売りになるか？」「どういうジャンルに分かれるか？（ハードボイルド、学園コメディ、SFなど）」「プロットは単純か？　複雑か？」「どういうタイプのシナリオか？」といったものになります。

悪い例　いわゆる勧善懲悪もの。超高度文明崩壊後のファンタジー世界を題材にして、誰にでも分かりやすいように「弱きを助け強きをくじく」方針でプロットを組む予定である。笑いあり、涙ありと様々な要素を楽しめるものにする。

余計なことを書きすぎています。

良い例　ファンタジー世界にサイバーパンク的要素を盛り込む。導入はあくまでもライトにし、初心者にも摑みやすい世界観とする。

あらすじ

ここまで述べてきた内容を踏まえて、200字以内にまとめます（本当は3行以内が望ましい）。「主題となる事件は何か？」「どんな人間が関係しているのか？」「どんな展開になるか？」「なぜ

そうならなければならないのか?」というゲームの内容の根幹を成す部分が、ここで明らかになります。しかし、この時点で主人公などの固有名詞を使用する必要はありませんし、イベントについても言及しません。

書き手の感情表現を持ち込まないということも、重要なポイントになります。

悪い例　野心に燃える邪悪な皇帝によって、破滅の力の封印は解かれた。その皇帝につき従う真の魔王ゲルブレスは、世界を救う運命を持つ旅の少年と父親を襲う。命がけで息子を救う父。なんとか逃げおおせ悲しみに暮れる少年。しかし、少年は数々の仲間の助けを受け、次第に勇者としての自覚に目覚めてゆく。最後に愛する恋人ルクレシアと最高の親友クトルミシュの助けを受け、善なる神から授かった剣〝カオスクラッシャー〟でゲルブレスを倒す。

まず長すぎます。次に固有名詞が先走っていて、解説段階で既に書き手が酔っています。書いている本人にとっては、こういう些事についてつらつらと書き連ねるのは愉快なことですが、読まされる方はたまったものではありません。

良い例　魔王の化けた魔導士の操り人形である皇帝が、破滅の封印を解く。魔導士の手の者に主人公と父親が襲撃される。父の助けで主人公だけが生き残る。主人公は仲間を集め、神

から授かった剣で魔王を倒す。

なんとも味気ない文章だと感じるかもしれませんが、まずは内容を完全に解体し端的な文章をもって概要のみを述べることが大事なのです。

まあ、企画書の書き方としてはこんなものでしょうか。これを参考にして書いてみて、A4で2枚以内に収まればよしとしましょう。この書き方がカンペキなものであるというつもりはありません。しかし、参考程度にはなったでしょうか。

そもそも企画書とは、自分の中に漠然と醸成された面白いゲームのイメージを表現するための手段でありながら、確固としたビジネスプランでなくてはなりません。これらは相反する概念のように感じる方もいらっしゃるかもしれませんが、本当に心の底から面白い企画であると感じているのならば、その企画がなぜ売れると考えるのかということを理詰めで説明できるはずです。

面白い企画というのは万人に理解されるものであり、認められないなら、それはまず自分の企画書そのものに落ち度があるのか、もしくはプレゼンテーション能力そのものに問題があります。目の前のクライアントを攻略できないようなプレゼンテーション能力では、世界中のゲーマーを熱くすることなど夢また夢でしょう。

……な〜んてこたぁ理屈では分かり切ってるんだけど、それでもプレゼンテーションが苦手だったり失敗したりするのが難しいところですな。

仕様書とはなにか？

とは何か

この次から掲載されているドキュメントは、今まで4人の若手ゲーム開発者や新人をプランナーに転身させるために使ってきた、いわば筆者秘蔵の「企画屋虎の巻」のようなモノです。

そもそもこれを作ることになったのは、当時ある理由からプランナーが誰もいなくなった某ソフトハウスで、若手のプログラマーを早急にプランナーとして代打に立てなければならなかったという事情がありました。

プログラマーとはいえプランナーとしては素人に毛が生えてる程度の若手開発者を、電話とファックスとメールという遠隔操縦で育てながら運用するという、かなり無茶な背景でした。そのとき、若手プログラマーから企画屋へ転身するゲーム開発者の教育用に用意したのがこのドキュメントだったわけです。

それ以降、促成栽培で経験不足のプランナーを運用しなければならない場合にマイナーチェンジを重ねながら、まずこれを読ませることにしています。そもそも分かりやすい仕様書の書き方を書類にして残しておかなければ、つねに最善のアドバイスができるとは限らないからです。説明するときにこちらの調子が悪ければ、思わぬ間抜けなことや間違ったことをいってしまうかもしれません。それを防ぐためにも、仕様書の書き方を自分なりに整理しておく必要もあったわけです。

ここでは、実地での教育に使われたものをできる限りそのまま掲載しようというコンセプトから、あえてワープロで打ち出したままのものを掲載しています。

仕様書とはなにか？

はじめに

皆さんは仕様書というものについて一体どのようにお考えでしょうか？
ここでは、ゲームを開発するうえで非常に重要なドキュメントとなる仕様書の書き方とテクニックをご説明していきましょう。

なにを目標にすべきか？

企画書や仕様書といった開発用のドキュメントには、なによりもまず優先されることがひとつあります。それは、分かりやすさです。
描き上げる速さや内容の正確さの方が優先されるのではないのか？　という意見もあるでしょうが、内容を分かりやすくすることによって開発がスムーズに進行するようになります。その結果、仕様上の間違いを未然に指摘しやすくなるため正確さが向上するようになるものです。

つまり、ドキュメントを分かりやすく書くことにより、最終的な開発の進行やトラブルによる停滞などが最小限に押さえられるようになるわけです。

例えば、企画者が書いたドキュメントが間違っていたときにもいえます。
仕様に間違いがあることは、人間が行なう作業である限りは初めから折り込み済みで考えなくてはいけません。
もし仮にドキュメント作成者が間違っていた場合でも、実作業にかかる開発者がただちに疑問点を指摘できるようなものであれば、トラブルは未然に防げるのです。

ドキュメントは、とにかく読者である開発者にとって徹底的に分かりやすく書き、誤解する隙間も与えないために存在するものなのです。

もっとも重要なこと、それは分かりやすさ

ドキュメントの構造

仕様書とは、企画書から流れを汲む、ゲームを開発するためのドキュメントのひとつです。ここではその仕様書を含んだドキュメントがどのような順を追って管理されているかを示していきましょう。
基本的に

企画書
↓
概要書
↓
仕様書
↓
データシート
フローチャート

・企画書から概要書を起こし、

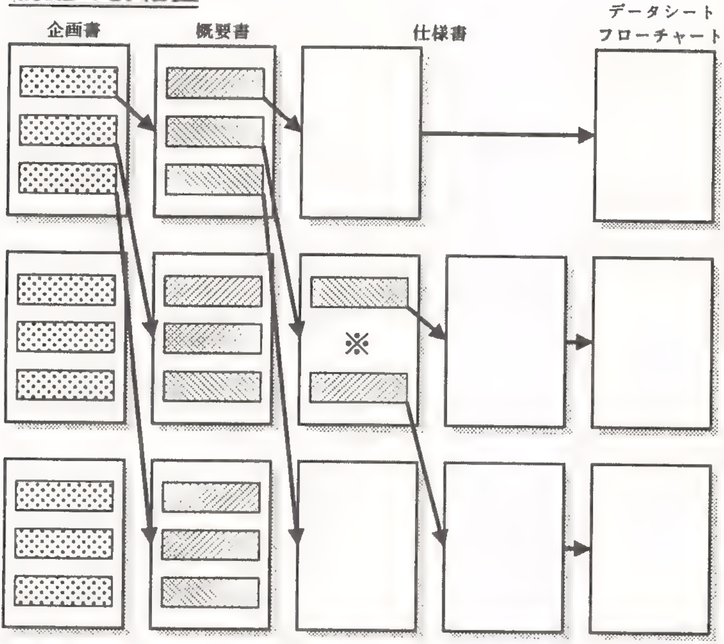
・そこから仕様書を作成し、

・各開発者に渡った仕様書から

データシートやフローチャートを作成するという流れになります。

この図のとおり、仕様書といっても企画書からいきなり書き起こすものではなく、ある程度以上のプロジェクトであれば、その仕様書のあらましを解説した概要書を書く場合が多いようです。

構造の詳細図



※このように、ひとつの仕様がふたつ以上の仕様に分岐する場合もあります。

ドキュメントの種類

ドキュメントには以下のような4段階の文書に分かれます。

企画書　プロデューサーかディレクター、もしくはプランナー担当

企画書とは、提案するゲームの概要をある程度把握できるように述べたものです。
内容：ゲームの概要・企画意図・採算分岐点などを解説します。
用途：企画会議や持ち込み時のプレゼンテーション用の資料。
　　　プロジェクトの審査のとき、最大の判断材料となるものです。
数量：３～１０ページ程度

概要書　ディレクターもしくはプランナー担当

概要書とは、企画書の中に記載されたことをより詳細に解説したものです。
内容：ゲームの概要をある程度詳しいレベルで把握するための解説。
用途：開発・営業・広報などの社員向けに配布する資料。
　　　関係者がどういうゲームになるのか把握しないまま開発が進行するという状態を回避するために、全員に読ませてスタッフ間の意思統一を図るために用います。
数量：7～２０ページ程度

仕様書　プランナー担当

仕様書とは、概要書の中に記載されたことをより詳細に解説したものです。
内容：ゲームのある部分について仕様を実務的なレベルで理解するための解説。
用途：開発チーム内の専門スタッフ向けに配布する資料。
　　　実際の開発のために参照するものが、これになります。
数量：３０ページ以上無限大

データシート　プランナー担当

フローチャート　プログラマー、もしくはプランナー担当

データシートやフローチャートは、仕様書の補足を行なうためのものです。
内容：実際の開発のために必要な補助的副資料。
用途：開発チーム内の専門スタッフ向けが仕様書をもとに開発するために用意します。
数量：３０ページ以上無限大

概要書の重要性

概要書とは、開発チームに自分がいったいなにを作っているのかを理解させ、意思統一するために全員に読ませておく書類のことを指します。

これはちょうど企画書と仕様書の間をつなぐ橋渡し的な役割を担うものであり、定まった呼称がなく、場合によっては詳細企画書だとか仕様書案といわれている曖昧な書類です。
ですが、ここではそのどちらからも敢えて独立させ、概要書という呼び方をすることにしましょう。
企画者やディレクターが秘密主義の立場を取る場合これは各部署のチーフレベルの人間にのみ公開する場合もあります。
個人的な経験をもとにしてみれば、こういう書類は全員に読ませている場合の方がよい場合が多いようです。そもそもこれを用意しない会社も存在しますが、概要書には大きく分けて以下のふたつのメリットが考えられます。

モチベーションの維持

企画書以上仕様書未満の概要情報を用意しておき、営業や企画を含めたチーム全員が目標を知っておく方が開発のモチベーションの維持に役立ちます。
その上で、責任の所在もある程度明確になるため、やりがいのある開発が行なわれて結果的により高い完成度が達成された、まとまったソフトになる可能性が高まります。

混乱の回避

なんらかの理由でスタッフの増員等が行なわれる場合、後からプロジェクトの概要を把握するときや、プロジェクト進行そのものが難航したときに企画の要点を再認識するためにも非常に有効です。

セキュリティー上の問題も発生しやすくなるなどデメリットもありますが、そのリスクを織り込んだ上でも十分に効果が見込めるでしょう。

仕様書から企画書への橋渡し、それが概要書

読みやすいドキュメントの書き方

開発用のドキュメントとは、無用な誤解を避けるためまずなにをおいても簡潔に書くことが重要です。

まぁひとくちに簡潔な文章とはいっても、そう簡単にかけるものではありません。
読むのは簡単だけど書くのにはちょっとしたコツが必要になる。それが読みやすい文章というものです。

ドキュメントを書く上での心がまえ

上記に示されるように、これらドキュメントとはひとつの内容がひとつのページごとに完結していることが望ましいといえます。人間は、ひとつの文章の中でふたつ以上のことに言及すると、理解力が極端に落ちてくるものです。
そして、紙をめくるという行為でテンポを取りながら、ページごとに気持ちを切り替えて読み進めています。
だからひとつの仕様はできるだけひとつのページ内で完結するように心がけることにより、視認性が向上し後の管理も容易となるのです。
そのページ内で言及しきれなかった部分については、別にページを設けてそこで説明することとなります。

1ページ＝1内容

読みやすい文章のコツ

これは、誰もが読みやすい文章が書けるようになるために、一番分かりやすいコツです。

1 句点「､」は、1行につき1個は入れる。
2 読点「｡」は、2行につき1個は入れる。
3 改行は、3行につき1回は入れる。
4 以上の条件を、文章がおかしくならない範囲で守る。

これをつねに忘れず心がけるようにするだけで、どんな人が書いた文章でもたちどころに読みやすくなるでしょう。まぁ騙されたと思って一度やってみてください。

ページ単位の構成要素

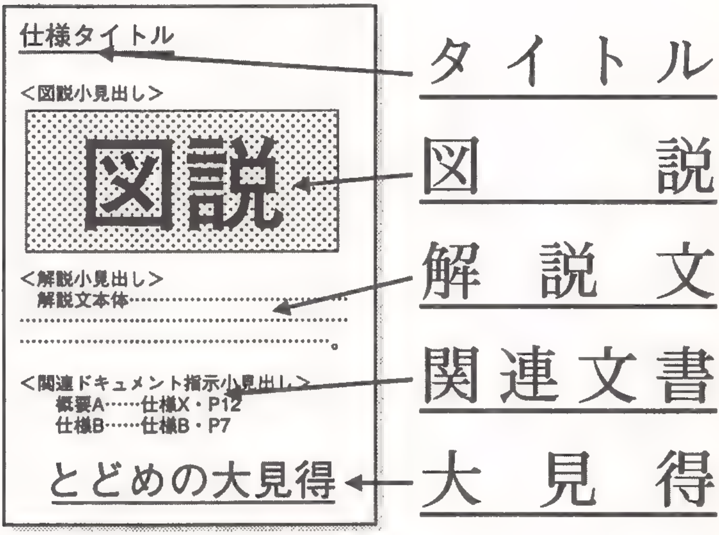
概要書と仕様書は、ただ説明する仕様が大まかか詳細かという違いがあるだけで、それ以外の違いはほとんどありません。

どちらも同じように、ひとつの仕様がひとつのページごとに完結していることが望ましい形といえます。

さて、基本的に同じ概要書と企画書は、どちらも以下の５つの要素で構成されています。

どんな書類でも、ページを構成する要素は５つ以下

ページ構成の５大要素解説



ページ構成要素の解説

タイトル

ページ上部に配置します。
そのページ内で説明する仕様・用語をタイトルに絡めて書きます。
タイトルは必ず解説する仕様・用語と対応するようにしましょう。

図　説

そのページの解説文で言及する仕様・用語を分かりやすく説明するために用いる図のことです。

よっぽど重要なプレゼンテーションの場合以外は、とにかく必要なことを確実に伝えることに重点を置きましょう。

絵は、当然凝っているに越したことはありませんが、たとえ上手くはなくても内容を伝えることに徹した、単純明快なものであれば充分です。

解説文

このページが伝えるべき仕様・用語を説明するための文章です。
内容は必ず解説する仕様や用語と対応するようにしましょう。

関連文書

そのページ内で現われた仕様・用語に関連のあるドキュメントが、書類のどのページにあるのかを示すための記述です。

ただ仕様書をＨＴＭＬ文書で作成する場合などは、このように関連文書という項をわざわざ設けず、特定のキーワードにハイパーリンクを直接貼り込む場合があります。

あるいは普通のワープロでも面倒なのでハイパーリンク風にしてごまかす場合もあります。

※ ちなみに、前述のＨＴＭＬやハイパーリンクという言葉が分からないという場合は、インターネット関連書籍を購入して自力で調べましょう。もし調べられなかった場合は、いろんな意味で諦めてください。

大見得

このページが伝えるべき仕様・用語を最後にきっちりと分からせるための、とどめの一撃となるキャッチコピーです。

真面目に説明すれば、これはこの仕様に対応したキーワードであり、一度忘れた場合などでもこれを見ただけで記憶を刺激され思い出しやすくするためのテクニックです。

この文章は特に、内容は必ず解説する仕様や用語と対応するようにしましょう。

難解な文章の正体

さて、仕様書はとかく難解で複雑なものだと思われている皆さんもいらっしゃることとは思いますが、難解で複雑な文章などは誰にでも書けるものです。
そもそも難解な文章とは、

・なにも考えずに思いつきをダラダラと並べたてているだけ。
・自分でも自分のいってることがよく分からないだけ。
・ただ単に文章が下手クソなだけ。

のうちのいずれかでしかありません。
自分の中で物事をきちんと分析できないままダラダラとなにかを述べようとすると、必ず不明瞭な文章となってしまいます。
そして、他の人が読んでいて意味が分からないが故にストレスが溜まる悪文となってしまっています。難解な文章とは、筆者の頭の悪さのツケを読者に押しつけたものでしかないというのが、これでお分かりでしょうか？

とはいえ、仕様書のような開発用ドキュメントの類は決して読んでいて楽しいものではありえません。なぜならそれは仕事だからです。それはたとえ、面白おかしい文章を雑誌に売って生活の足しにしているフリーの兼業ゲームデザイナーが書いたものですら、例外とはならないのです。
だからこそ、開発スタッフのモチベーションを高いレベルで維持させるには、ドキュメントの管理者はつねに平易で理解しやすい、誤解のしようのない文章を心がける必要があるというわけです。

＜不出来な仕様書の行き着く先、それはヘル専の手もと＞

だいたいヘルプで途中から参加するプロジェクトのかなり多くが、そもそも企画書そのものがその場しのぎと思いつきだけで構成されたスパゲティー状態であり、なおかつバグっていたりするものです。
難解な仕様書をムリヤリ理解したつもりになって、こういうことがいいたいんだろうと解釈して作ったものが、意図していたものとは全然違うものになりがちです。

ひずみを仕様書に内包したまま開発を強行すると、最終的には大変なトラブルの元凶となって、まったくにっちもさっちもいかない状況になります。そして最終的には外部から高いギャラを払って招いた、ヘル専の企画屋に処理を依頼する破目に陥るのです。
巷に溢れるクソゲーのうち何割かは、このようにとても発売できない状況からなんとか発売するに耐えるレベルにす　ために雇われ、スタッフロールに名前も残さずに去っていく人々の存在に依存しているのです。

さて、このドキュメントには、市販の仕様書の本にはないメリットがあります。それは……、

❶ページ数が少ない　書いていることが少ないため、覚えることもそう多くはない。
❷要点しか書いてない　要点だけを抽出しているため、困ったらいつでもカンニングできる。
❸ワードで書いてある　どんなソフトハウスでも、パソコンにワードが入ってない会社はない。

の3点です。正直、この部分だけを大きくふくらませて一冊書き下ろさないかという話がなかったわけではありません。ただ、そうすると現在進行形で実戦運用しているこのドキュメントの命が失われてしまいます。なにせ教育する時間があまりないので、今すぐ読んで即座に分かり、しかもただちに目に見えて効果があるものでなければなりませんでした。そもそも本一冊分も懇切丁寧に紹介なんてしてたら、今日読んで明日からプランナーという有事の開発者には、とうてい間に合わないのです。幸いにも、これを見せた後の新人プランナーたちは、一応全員以前よりずいぶん読みやすい仕様書を書くようになりました。そのことからも、ある程度の即効性はあったのではないかと思います。

本書において、この「仕様書とはなにか？」の8ページに関してだけは「無償である限りは」どのように引用改変しようとも一切オーケーです。良識の範囲内である限りは文句はいいません。ここだけはデータ化してネットに流すも良し、コピーして社内に配布するも良しです。

……次の章から始まるような事態を防ぐためにもね。

阿部　というわけで、本日のゲストは永山義明さんです。
永山　どうも、ご紹介に預かりました永山です。
阿部　永山さん、最近の企画書ってどうですかね？
永山　企画書っていってもいろいろあるよ。ペラ紙1枚から本並みに分厚いのやら。あと、笑えるのとか。
阿部　笑えるってのは何か嫌な予感がしてしょうがないんですが、どういう意味でファニーなんですか？
永山　特にメーカーへ個人の方から送られてくるのものに多いんだけど、極めつけだったのは「天才の私を訪問しなさい。そのときに全てを話す」とかいう内容の企画書。
阿部　カッコイイなぁ！　それはカッコイイ！　他人事ですけど。
永山　いや〜もう、これを見たときには世間の広さを改めて感じさせられたよ。だってこれ本当に、あるメーカーが一般公募をしたときに送られてきた企画書なんだよ。

Trash Works 対談 企画とゲーム

阿部　ゲームクリエイターには自信が不可欠なんですが、ここまで自信があるというのはすごいですね。
永山　ただね、自信も確かに必要なんだけれども社会常識も必要だよ。
阿部　……あの〜、社会常識って言葉は仏教用語か何かでしたっけ？
永山　はっはっは。こういう企画書に同調できるのは本当に仏様くらいかもねぇ。ただし三度までだけど。
阿部　いや、実はですね。俺もゲーム業界ではもう10年選手になりつつありますが、こういうことを真顔でいう企画者には5回は会ってます。
永山　なかなか面白い経験してるんだね。それも繰り返して。
阿部　だから、こう……何といいますかね、常識ってのはゲーム業界にはないのかなと思うようになってきつつありました。
永山　あのさ、その人たちは真顔に裏付けられる実績があるとか？

阿部　そのうち3人は専門学校の企画科を卒業されてましたが、その時点で一流のクリエイターになったと思い込んでおいでのようでした。

永山　ゲーム専門学校の企画科って、何を教えてくれるのか一度は見学してみたいところだね。企画屋として度胸と根性を身に付ける授業でもしているんだろうか？

阿部　こりゃ、教育どうこうより卒業生の個人的資質の方がデカいんじゃないでしょうかね。

永山　こんな勘違いをしないように教えてるはずなんだろうけど、それでもやっぱり出てきちゃうんだなぁ、こういうのが。専門学校の講師ってのも案外大変なんだろうね。

阿部　俺が一番ド迫力だと思った企画者は、白眼がまっ黄色になった目をカッと見開いて「僕にはゲームの神が宿ってます！」と絶叫した某ソフトハウスのプランナーですね。ロの隅から泡を吹きながら男らしく叫んでいたのを思い出します。白いキノコでをパワーアップしてましたが。

永山　う〜ん、絶叫と共にちゃんとした企画書が用意されているのならそれはそれでOKなんだけど、大抵は絶叫だけなんだよね。でも、そういうことをいう人に実際聞いてみると「戦闘シーンはFFの○○とは違い〜」とかよくいわれるんだけど。

阿部　そういう人の共通項として、なぜか全員「書くとパクられるから書かない」っていうのもありますね。

永山　あと、よく説明を受けると、どっかのパクリに近いものが多い。

阿部　俺が聞いたことがある中で一番すごい説明は「今まで見たことがないようなドラクエみたいな移動シーン」という表現ですね。さすが、ゲームの神が宿ってる人はいうことが違うと思い知らされた一件でした。

永山　まあ、この業界はパクリ・模倣・改竄の否定はしないけれども「書くとパクられるから」といって書かない人は、この業界に来ない方がいいと思うよ。まずは書かないことには仕事にならないからね。テレパシー屋を呼んで意志疎通をしてくれるとかならば、余計に御遠慮願いますな。

阿部　パクリとはいっても、ゲームというのはどこかの要素で必ず何かに似てしまいますからねぇ。それはそれとしても、書かないというのは最悪ですな。永山さんの古巣も、書かない人によってえらいことになったみたいですけどね。

永山　書いてもらえなかったのは、

だけどね。

阿部　『〇〇〇〇〇〇〇』は企画書もなかったらしいんですが。それで売れたのは1300本とか。つまり、1万本チョイ割るぐらいの生産本数で、店頭消化率20％以下という同人ソフト並みの売れ行きだったそうですね。

永山　はっはっは。相変らず返答に困る実数を出すねぇ。まあ、企画書が意味不明なゲームでも『〇〇〇』のように60万本売れるゲームもあるがのぅ。こういうのは体験版に神が宿っていたのかな？

阿部　超大作RPGの体験版を買うと『〇〇〇』が付いてくるということで有名だった、アレですな。

永山　「何が面白いのかが解らない」という意味不明さだったらしいけど……ゲームの目的やシステムは理解できるものだったらしいね、まだ。チームリーダー兼企画の「俺には面白いと分かっているから大丈夫！」という熱意で押し切られていたようなんだけど。

阿部　それも常套句ですねぇ。とはいえ、何が面白いのか分からない程度なんて、まだまだ甘いんじゃないですか。理解できるのは幸せですよ。

永山　というと？

阿部　俺のとこに廻ってくる案件なんて、思わず「企画書が　宇宙文字にて　殴り書き」とか「仕様書も　鉛筆マンガで　でき上がり」なんて俳句をひねりたくなるような奴がいましたから。

永山　その類のトンデモ企画書とは別に、企画書なのか企画草案なのか、はたまたアイデアの覚え書きなのかが区別がつかないのというのもあるねぇ。

阿部　といいますと？

永山　チーム内での企画立案会議で草案や覚え書きが集まるのはいいんだけれども、実際にメーカーに応募するのやら、会社に企画として納得させるときにアイデアの塊のみ、設定の塊のみというのは困るねぇ。でも、結構これが多いんだよ。

阿部　確かにそうですねぇ。アイデアか設定のどっちかに偏ってたりもしたりしてね。

永山　アイデアの塊というと聞こえがいいかもしれないけれども、特に「〇〇を××して△△させる」って文字だけで書かれているものでは、企画を検討する相手に伝わらないことは肝に命じて欲しいねぇ。

阿部　なるほど。図説を使えば、絵

を描けなくてもある程度分かりやすいものは書けるんですけどね。

永山　企画書においては文章力の審査はないんだから、体裁を気にするよりも、潔く「○○を××させることが、□□の人にとって◎◎に感じられて面白い」とか書いた方がよっぽどいいよ。

阿部　そうだったのか！　いや、俺は企画屋になるには文章が上手くなる必要があると思ってたんで、文章修行してライターにもなっちゃったんですよね。

永山　確かにカッコイイ文章や体裁のいい文章であればプラス要素にはなるが、その根底にある伝えたいことが、伝わらなければ意味をなさないからね、企画書としては。

阿部　とにかく第一義に分かりやすさ、ですね。

永山　図説なんて描けないと思うなら、イメージが近い他のゲームから画面を借用して、捏造してもいいんだし。当然、そのまま実際の製品に使ったらアウトだけどね。使ったゲームも時々あるけど。

阿部　なるほどなぁ。

永山　メーカー内での話なら、文章力の足りなさはプレゼンで補えばいいことだし。

阿部　俺の場合は、ライターだって技能も活かして無理矢理文章を読ませるコラム風のツカミで攻めますけど、それもまたある意味では分かりやすさですからね。

永山　先に君がいった通り、本当に大切なことは分かりやすいこと。自分が一生懸命書いた企画書をお客さんに披露して、投票してもらい、制作決定するわけではないんだから。

阿部　意思決定者は常に少数ですからね。

永山　企画書を見せた相手に理解されなければ、それだけでボツ。ご破算。それだけに、企画書はゲーム制作の第一歩であり、最初の難関なの。

阿部　やっぱり、ここが常に最初の難関ですからね。

永山　そして「何を楽しませる」「何が面白い」が理解しやすい企画書ならば、そこから「では、何をしなければいけない」が制作メンバーに伝わりやすくなるわけだよ。

阿部　最近は、プロジェクトも巨大化の一途を辿ってますからね。参加するメンバーが増えれば、いろんなことが伝わりにくくなります。

永山　だから、この2点を理解させないと、制作メンバー各個に「俺が作っているコレは何のためにあるん

だ？」という疑問を引き起こして、各個の作業における創意工夫を削ぐ原因にもなりかねないからね。逆にそれが分かりやすいと、企画書には存在しないアイデアや工夫が創造されやすいわけだよ。

阿部　自分が何をやっているのかを正しく理解しないと、せっかくのスタッフの能力も創意工夫も無駄になってしまいますからね。

永山　テレビゲーム制作と自動車とかの組み立てとで大きく違うことは、テレビゲームの場合はバグチェック寸前までその設計図を作っているようなものだから、企画書はその設計指針となる大事な存在なわけだね。だから、ポイントや方針がしっかり理解できるものであれば、別に何10ページにも及ばない数ページでも構わないわけだよ。

阿部　そういうものこそ、企画屋が目指すべき企画書の書き方なわけですね。

永山　小学生が読んでも理解できる企画書を書く必要はない。でも、制作資金を出させる相手と制作に従事するメンバーが理解できる企画書でなければならない、ということだね。

阿部　理解できるのは内容以上に、その企画を立ててなぜ正しいと思うのかという動機を理解させることも、ひとつ大きなポイントですね。

永山　「制作資金を出す価値があるのか？＝何が面白いのか」「何を作ったらいいのか？＝何で楽しませるのか」この2点が大きな柱。これらが「この企画が正しい」と理解させることに繋がるわけだから。当たり前のことのようで、これらが本当に書かれてない。

阿部　確かに「俺はいかに天才か」としか書いてない企画書の類って、多すぎますからね。

永山　あと「素晴らしい世界です」やら「今度は煎餅を落としてみましょう」なことしか書かれていない企画書。こんな企画書を渡されても「はあ、そうですか」で終わってしまうよ。

阿部　素晴らしいかどうかはクライアントが決めることであって、企画者は「なぜ素晴らしいと思うのか」ということを証明しなければいけないんですよね。素晴らしいことを前提にした発言は、疑問を持たれた瞬間にパーになってしまいますから。

永山　疑問を持ちながら制作されたとしても、その完成品は疑問の塊でしかないからね。

阿部　そうなって滅んでいったプロ

ジェクトは多数存在しますから。『○○○』とか。

永山　う〜ん、そのゲームは一度発売前に完成してたのを某所で見せられて意見を求められたんだよねぇ。

阿部　どういう感じでしたか？

永山　「社名を傷付けたくなかったら、発売しない方がいいですよ」とまず最初に答えた。

阿部　うーん、あの会社はそれまでに散々社名に傷付けてるからなぁ。今さら、ひとつやふたつ平気だったのでは？

永山　これと同じことは……あのゲームでもいったんだけどね。どのゲームかは秘密として。

阿部　あ〜『○○○○○』ですか。

永山　はっはっは、と笑っておくよ。『○○○』に対しても、いちおう不味い点と改良点はその場で幾つか意見しておいたけれども、後のプレステ版でちょっとだけ参考にしてもらえていたかな。

阿部　やったぁ！

永山　ただ、ラスボスがインチキツールなしに倒せない程ストロングだったのは予定外だったけどね。

阿部　結局、感性だけで勝負する人にはあまり向いてない作業かもしれませんね、企画屋って。

永山　感性で勝負する人に優秀なサポート役が着くとかで補正されるのなら、化ける可能性はあるけれども、なかなか人材だけは天命を待つしかないからねぇ。

阿部　そういうことだから、当たれば40万本、外れりゃ１３００本って世界になってしまうわけですね。そもそも同一人物が立てた同じような企画で、なんでこんなに売り上げに差が出るんでしょうか。

永山　やっぱり技術と知識は人事で尽くせるが、人材だけは天命ということかな。ちなみにここでいってるのは本当に私の関わったゲームのことじゃないんで、あんまり勘ぐらないで欲しいな。

阿部　結局、最後は運頼みかぁ！なんか「俺にはゲームの神が宿ってる、いやむしろゲームの神すなわち俺！」とか絶叫しながら白いキノコ食っておまわりさんに怒られてる方が幸せな気がしてきたなぁ。

永山　ただ、その運を導きやすくするためにも、その礎となる企画書や仕様書はしっかりしてなきゃいけないのさ。

スーパーゲームクリエイター列伝Z編

Part.I マーベラス懲戒免職

去年某ゲーム専門学校を卒業後、某音楽メーカー系ソフトハウス重役の甥っ子という親戚のコネでまんまと某ソフトハウスに入社した新人のZさん。まだ入社して1年も経ってないのに、この度めでたく懲戒免職となりました。

懲戒免職というのは単なるクビとかリストラとはわけが違って、会社に損害を与えたから懲罰的な意味で解雇するということで、学校でいえば強制退学、ほぼ前科が付くのと同義です。ただ単に無能なだけなら、普通は懲戒免職にまでなりません。しかも親戚のコネで入社して1年も経ってないのならなおさらです。それが1年もしないうちにクビ、しかも懲戒免職。あまつさえその親戚の重役氏もZさんを縁故入社させた責任を取り、減俸3ヶ月というすさまじく重い処分を自らに課しました。

Zさんが懲戒免職になった表向きの理由は、社内の見本版（店舗に配る、ムービーシーンだけを集めたもの）を大量に盗み出し、中古ゲームショップに売ってたのが親会社である某音楽メーカー本社に発覚したためです。

専門学校の残念な現状

ここで、もうひとつの原因の説明の前に残念な実状を先にご説明しましょう。実は、ゲーム専門学校は「ゲーム好きな生徒が集まっている」「教材としてたくさんのゲームがある」「パソコンの技術を習得する場である」という条件から、ゲームの違法コピー集団が自然発生しやすい場です。先生や学校は当然ゲーム制作の何たるかを教える立場にあるので、それは開発者としてのモラルを問われる行為だと厳しく教えています。でも、やはり生徒も人間なので、善人もあれば悪人もいます。先生方の努力をもってしても、どうしても

一部にはそういうモラルの低い集団ができ上がってしまうわけです。そこを卒業したＯＢや在学生などがインターネットなどで情報を交換しながらそのまま体系化され、ゲームの違法コピーサークルの人脈になってるんですな。

実はゲーム開発者が違法コピーサークルに関わっている場合、市販ソフトの違法コピーよりもっと危険な事例が発生します。それは「開発中のソフトをばらまく」というものです。それは発売前のソフトがアンダーグラウンドに出回ってしまうわけですね。

そう、思考能力がハッピーなＺさんはゲーム会社に就職したにも関わらず、このゲーム専門学校のＯＢおよび在校生主体のコピーサークルから抜けませんでした。それどころか、自分がゲーム会社で働いてるってことを自慢して、一目置かれたいとすら考えたのです。

そこで彼は、自分が関わった開発中のソフトをこのコピーサークルに流すという、ときどきニュースで報道される頭の悪い中学生のようなことをしてしまったのです。

ところがさすがにＺさんでも、途中でこれはヤバいことに気付いて証拠隠滅したため、その場では決定的な証拠が挙がりませんでした。結果、間違いなく犯人はＺさんだろうけど確証が持てないし、あまりにも話が大きすぎるためクビすることもできず、このときは密かに解雇保留になっていたのでした。

見本を中古屋に売ってただけなら減俸で済んだのかもしれませんが、このように大きな疑惑があったのですから、もはや誰もＺさんをかばってくれません。で、今回の横流しが確定情報として発覚、以前のコピー疑惑の方も調査が開始されるに至りました。

証拠保全のために調べられたＺさんのパソコンには「開発中のゲームを送ってくれてありがとう」という内容の電子メールが数通保存されており、以前の疑惑は事実として証明され、これが原因でクビが確定しました。

それだけならまだしも、他の部署が開発中のゲームまでこのルートに流していたことが発覚、これが原因で単なるクビから懲戒免職になりました。

懲戒免職が確定してからも調査は行われ、翌日、会社が資料用に揃えたソフト１００本あまりを勤務時間中にコピー、全ソフトを揃えていた事実までも判明しました。これはＺさんのパソコンの中にこのソフトの全リストがあり、その横に５００とか８００とか書いてあったことから、お金を取って売っていたことまで含めて、全てバレてしまったのです。

このリストの中には、同僚が個人的に貸したものまでバッチリ含まれていたそうです。

ここまで豪華な罪状が揃えば、麻雀でいえばさしずめ役満というところでしょうか。いっそ会社に告訴されても全然不思議じゃないぐらいの大物といえます。さすがのＺさんの親戚も、入社して１年も経っていないのに下手にかばえば自分の首どころか、会社そのものが飛びかねないほどに大それたことをしでかしたＺさんには愛想が尽きたようでした。

しかしＺさん、悪いとはこれっぽっちも思ってません、むしろ「そんなの大したことないじゃん？　気にするなよメ〜ン」と、会社の損害などどこ吹く風。

「他の業種で働けないんでゲーム業界にきました〜。僕ゲーム（するの）好きですし、専門学校（はろくに出席してなかったけれど一応）出てマ〜ス。したがってゲーム業界に必要な人間デ〜ス」ってのを地でいくファンキーガイのＺさんです。

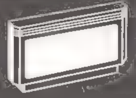
さすがにたまりかねた上司に、「他の会社に行ってもオマエの様な生活態度＆仕事態度じゃこの業界（他の業界でも）つとまらん」と諭されたら逆切れして、「今度作るゲームって○○でしょ？　みなさんにはお似合いですね。そいじゃ」という捨て台詞と減俸３ヶ月の親戚を残し、風のように某ソフトハウスを去っていきました。

入社１年未満でこれほどの事件を起こせる人間は滅多にいません。ある意味ではスーパーなゲームクリエイターだといえます。このコラムでは、Ｚさんの懲戒免職に至る華麗なる生活を振り返ってみましょう。

第4章

企画屋稼業

これが企画屋稼業だ



さて、超常現象もかくやというほどトホホな事件が続発するのが、夢を売るゲーム業界の実情というやつです。ここから先のページを読んで、幻滅する人もいるかもしれません。しかしこの程度で幻滅するようなら、そもそもゲーム業界になんて入ってこない方が幸せというものです。だから、あえて公開してみました。

ここで書かれているものを見ると、最近のテレビや映画や雑誌なんかで取り上げられているスタイリッシュな若き成功者としてのゲームクリエイターの印象とはずいぶん異なり、泥臭くてカッコ悪く映るでしょう。

ニュースや雑誌でもゲームこそ日本が世界に誇る文化だと喧伝され、クリエイターは常に世界の尊敬を集めるべく知的でスマートな存在として取り上げられます。その姿は確かに事実です。ゲーム制作の先人たちが犠牲の山を築いて勝ち得た栄光です。

でも成功した姿しか公開されないのでは、その栄光に血肉が伴いません。だからこそ、TVで二枚目の俳優さんが演じるようなカッコいいゲームクリエイターの姿なんてモノは、ここでは公開していないわけです。

ゲームクリエイターの実像は喧伝されているようなスタイリッシュな部分ばかりではなく、泥臭くてトホホな部分を山ほど抱えているということを、どうしても伝える必要があると考えています。

端的な例を挙げれば、最近は面接でいったい誰に何を吹き込まれたのか「僕ってゲーム好きじゃ

ないんですよ」と言い放つゲームクリエイター志望者が後を絶たないといいます。これは、一流ゲームクリエイターが雑誌などで時々漏らす「僕もゲームばかりがそんなに好きなわけでもないんですよ」という発言を受けてのことだと考えられます。

そもそも、この言葉を額面通りに受け止めてはいけません。この言葉は、ゲームやゲーム制作を知りすぎたが故に出る達観の境地なのです。

考えてみて下さい、評判のオデン屋のオヤジが「オデンなんて好きじゃない」と吐き捨てたとき、そこにはプロとしての誇りや店に来る客筋の動向、今後いかに旨いオデンを作り己のオデン道を極めるかといった、オデンと自分を取り巻く広大な葛藤があるのです。ただ単に食べ飽きたり作り飽きたりしてるだけかもしれませんが。

さて、ここでオデン屋にアルバイトの面接で来た兄さんがオデン屋のオヤジのまねをして「オデンなんて好きじゃない」といったとしましょう。これは、先に述べたオデン屋のオヤジが吐く言葉とはまるで重みが異なり、ただ単にオデンが嫌いなんだねということになるわけです。

オヤジと兄さんが同じ言葉を発しても意味がまるで違うということは、これで分かりましたね？要はこの兄さんのような浅薄なイメージに触発された、底の浅い人が増えているということです。

こうやって、クリエイターという耳触りがいい薄っぺらなイメージのみを信奉して面接に来てしまう人を見る彼らは、本気で危機感を抱いています。そういう人にとっては、ゲームの開発というのはここで紹介されている以上に泥臭くて複雑な魔窟のようなものです。

そんな中でも、自分のモチベーションを維持できる強い精神、妥協すべきところとそうでない部

分を冷静に見据える視点、そして自分の節を曲げてでも作品の利益のために妥当な線で折り合えるだけの忍耐力が問われます。

その覚悟がまるでない人は、ゲームの何たるかを知ろうという姿勢を「好きじゃない」という一言でハナから拒否しています。クリエイティビティという言葉は、必要とされる最低限の一般常識と忍耐力を身に付けるまで取っておきましょう。

ゲーム業界は若くして巨大化した産業です。そのために、小規模な業界なら許されていたムラ意識のような中小企業感覚が実体の巨大さにそぐわなくなったため、数々のねじれや矛盾を抱えるようになりました。

これから紹介するトホホ談の多くは、ある意味で、ゲーム業界そのものがまだまだ熱気を持った世界だということを示してもいます。この証言をした人の大半は、こんな面白いメに逢いながらも今日も懲りずにゲームを作ったり売ったりしているわけです。

ここからは、「架空紹介記事」「企画書」「顚末記」に分けて、なぜ失敗したのかということを中心に紹介していますが、これはゲーム業界であがく連中の不細工な生き方を示す貴重な証言として心に留めておいていただければと思います。

洗練されすぎた業界には、力がありません。ある意味で、これらのエピソードはゲーム業界にまだまだ渦巻く無秩序な力の息吹きを伝えているともいえるでしょう。

そこまで深刻に考えず、単なる馬鹿話として楽しむのも当然アリですけどね。

IN STORE NOW!

Monthly Game Reports

今月の注目タイトルを一挙大紹介

CONTENTS

'00/11/20～'00/12/19

倭人～ルーン・エクスタル～ …… 129
ドレッドノーツ …… 139
クラン …… 149
雀夢 第一章～福生～ …… 185
サンダウン～苦境努力編～ …… 203
ラブ・ラビリンス …… 213
ナイトメア …… 239

IN STORE NOW!

倭人 ～ルーン・エクスタル～

TW トラッシュワークス	CD-ROM	使用ブロック数1	RPG
	邪馬台ソフト	5800円（税別）	
	11月27日発売		

古代日本のロマン、ふたたび

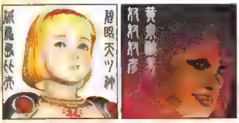
『日本書紀』『古事記』の時代に似た異世界を舞台に、魑魅魍魎との戦闘を繰り広げる本格RPGがいよいよ発売。

プレーヤーは主人公の少年・神武となって、日本を統一するのが目的。各地を旅し、さまざまな謎を解き明かすのだ。

本作の最大の特徴である360°バトルを楽しみながら、緻密に作り込まれた架空の世界・"倭"を堪能しよう。

"倭"という世界の住人たち

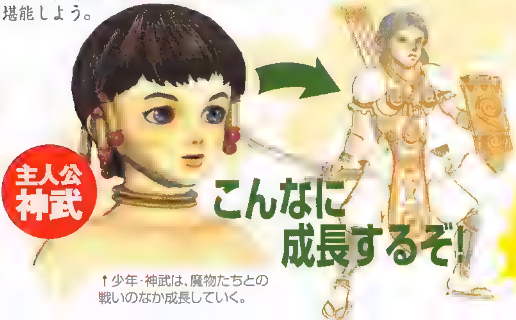
オリエンタルファンタジーならではのアイテムやモンスターたちが本作の魅力。ヤマトタケルやスサノオといった日本神話に登場する英雄、魔物たちが闊歩する世界を生き抜け！



←↓カルトな作風で人気のゾルゲ市蔵氏がキャラクターデザインを担当。

戦闘は格ゲーライク

戦闘システムはなんと格闘アクションゲームとなっている。リアルタイム制なので、呪文の詠唱時間やアーマーの重量による行動の遅延などが、実に重要。これまでのルヌイRPGに飽きたプレーヤーのツボを刺激するコト間違いなしだぞ。



↑少年・神武は、魔物たちとの戦いのなか成長していく。

オリエンタル・バトル・ファンタジー・RPG、
ついに登場
古代日本のロマンが蘇る。
倭人
YAMA THIA
東方に“倭”国あり。
彼の者、名を神武という――。
11月27日発売
定価5800円（税別）　ロールプレイングゲーム
株式会社
邪馬台ソフト
http://www.yamatai.com/
ユーザーサポート 9876-543-210 〒999-9999

格闘アクションRPG

Rune X'tal (仮)

ルーンエクスタル

―企画書―

文責
阿部 広樹

【はじめに】

１９９３年６月５日現在、ＳＦＣ（スーパーファミコン）市場では膨大な数のＲＰＧが量産され続けています。
しかし、そのほとんどはコマンド入力式戦闘に俯瞰(２Ｄ・トップビュー)方式のフィールド移動という形態を取っています。

これはパソコンでは『夢幻の心臓』が、家庭用ゲーム機では『ドラゴンクエスト』が本邦初めて採用した極めて合理的な基本システムではあります。しかしいくら合理的であったとはいえ、こうも同じ基本システムの上で作り続けては、もはや先人の残した偉大な基本システムも意味は失われ、単なるお約束と化しているのではないでしょうか。

基本システムの呪縛から逃れることができないが故にグラフィックやサウンドのエフェクト、アニメーションなどでどうにか差別化しようという模索はなされてはいます。
とはいえ、ＳＦＣのただでさえ遅い処理速度では、派手なエフェクトや凝ったアニメーションのひとつひとつは短くとも、繰り返し繰り返し行なわれる戦闘での蓄積の末、ユーザー側への膨大なストレスとして重くのしかかる結果となっています。

演出やアニメーションに重点を置きすぎるあまり、戦闘から移動・移動から戦闘への転換に実に３秒もかかるようになってしまった、ＲＯＭカセットなのにＣＤ－ＲＯＭなみの読み込み時間がかかるようなとんでもないＲＰＧまで現われる始末です。

このように、反復性のある操作にデリカシーを欠き、ストレスのかかる鈍重なインターフェイスを許容するジャンルは早晩、他の新興ジャンルに取って代わられることとなるでしょう。
もはやプレイヤーは、コマンド戦闘＆俯瞰フィールドというＲＰＧのお約束自体に飽き始めているという兆候は、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』等といった超大作ＲＰＧ以外の売れ行きが芳しくないということからも明白であると考えます。

ことほどさようにＲＰＧは、既に構造そのものが飽和し始めていると考えるべきでしょう。

そこで、このコマンド戦闘＆俯瞰フィールドという大前提に敢えて疑問を投げかけ基本構造そのものを次の段階へと整合性のある進化へと導き、泥のように澱んだ市場に新しい風を送り込むことが今回のご提案となります。

提案：ＲＰＧのお約束に今こそメスを

【各種条件】

対象：ＲＰＧのお約束に飽きつつあるＲＰＧプレイヤー
見解：基本構造に疑問を持っているのは、現段階ではかなりのコアユーザーである

機種：スーパーファミコン・バックアップカートリッジ
見解：ＣＤ－ＲＯＭマシンの構造的短所（アクセスが遅い）がない点が長所。

【トータルコンセプト】

戦闘が楽しいＲＰＧ

【基本素案】
戦闘システムが格闘アクションゲームの流れを汲むＲＰＧ

【システム的な訴求点】
・戦闘システムが完全に格闘アクションゲーム(注；対戦型格闘ゲームではない)
・俯瞰フィールドと戦闘のキャラクターグラフィックと最小限のシステムソフトウェアをを共有できるため、ＲＯＭからの転送の高速化が可能
・武器・防具パーツごとのパターン共有化を行なうため、アニメーションパターンの増加が可能
・戦闘中もフィールドを上下左右に移動できるが、攻撃は左右方向のみ
・操作中以外の味方は、コンピュータに指示を与えて戦わせる

【演出的な訴求点】
・移動・戦闘画面はクオータービュー(斜め上方からの見下ろし)。
・プログラム・マップパーツの共有化で戦闘／移動時の負荷を軽減。
・ＲＯＭからの転送中、エフェクトとサウンドを動かし始めてからプログラムを交換する。
・「○○のダメージを与えた！」よりもキャラクターが直接殴り、攻撃されたキャラクタの上に赤字で「○○」と表示した方が直観的である。
・呪文の詠唱時間、武器の重量によるスピードの影響を表現するにはリアルタイム化がもっとも妥当。
・シナリオ、世界観は奇をてらわない正統派のもので勝負。

【企画意図】
現状のＲＰＧはそもそも、システムそのものが飽きられていると考える。
故に新機軸の要素を打ち出し、新しい流れを産み出すことにより有名ＲＰＧシリーズのひとつへと成長させる。

Trashworks 01 Rune X'tal

ルーンエクスタル顛末記

僕の夢は、ゲームデザイナーになることです！

こういってはばからない友達は、身のまわりにも何人かいることと思います。

ゲームデザイナーってのはいっちゃあ悪いですが、想像通り楽しくて楽しくてしょうがねぇほどやりがいのある仕事です。特にゲームの設計図といえる企画書や仕様書を書くこと、これはどんなゲームで遊ぶよりも楽しいものです。

しかし、ゲームデザイナーってのは、なかなかツライ仕事だともいえます。しかも、誰もが想像するレベルを越えた辛い部分まで存在するような始末です。

徹夜で仕事、失敗の後始末、自分の作ったゲームがクソゲーといわれること……確かに皆辛いけど、もっと辛いものがあります。そんなものとは比較にならないぐらい辛いことです。

それが何だか分かるでしょうか？　何より辛いもの、それは自分の企画が通らないことに他なりません。

そもそも雑誌なんかでよくいわれるゲームデザイナーの諸条件なんてのは、確かにもっともなものが多いといえます。だけど大抵、ひとつ重要なことを見過ごしがちです。

それは、ゲームデザイナーというのが「自分がゲームデザイナーになるという大きな夢のため、ひとつひとつのゲームアイデアが没にされることに耐えることができた人のことをいう」という点です。

企画がひとつくらい通らなかっただけで諦め

るようでは、いくら才能があっても最初から適性がなかったということです。ここでは、以前マジで大変な経緯を経てお蔵入りになった企画書の顛末をご説明しましょう。

さて、この『ルーンエクスタル』はちょうど93年頃のスーパーファミコン全盛時代に立てた企画です。

この頃、ちょうど筆者は某パソコンゲームメーカーをリストラされて途方に暮れていました。当時のパソコンゲーム界はものすごく衰退していて、ユーザーがどんどん未翻訳の直輸入海外ゲームや家庭用ゲーム機に流れていくようになっていました。進歩の激しい海外パソコンゲームやアーケード、家庭用ゲーム機の時代の流れから完全に置き去りにされてしまったが故の悲劇といえます。

いつまでもクヨクヨしていてもしょうがないと思い、そんな斜陽産業まっただ中のパソコンゲーム業界とはおさらばしようと思うことにしました。

そんな、半分落ち込んだままの失業者にチャンスが巡ってきました。

この頃は、どこの家庭用ゲームメーカーもとにかくRPG一色で、とにかく「RPG以外の企画なんてケッ!」みたいな状況でした。

筆者は、パソコンゲームはパソコンゲームでもパソコン用RPG専門メーカーで仕様書を作る仕事をしていたもんだから、人生何が幸いするか分かりません。いろんな会社がRPGの制作ノウハウ持った開発者を欲しがっていたこともあり、割とあっさりと仕事が回ってくるようになりました。

時代は『ファイナルファンタジーV』が出るや出ずという時期で、各社が「目指せドラクエ!」「目指せFF!」だったわけです。

それで様子見のために送った企画が、この『ルーンエクスタル』とあと2本だったのです。ちなみにそのうち1つは、当時げっぷが出そうになるほど出ていたドラクエもどきで、もうひとつは狂ったように斬新な企画でした。

実は本命は『ルーンエクスタル』で、後の2本は『ルーンエクスタル』を引き立てるために用意したブラフ（はったり）企画でした。本命の企画を引き立てるため、あえて出来の悪い企画を見せておくのも演出のひとつなのです。

このとき、この企画に興味を示した某社のプロデューサーは「とにかく斬新な企画を」といいつつ、実はガチガチの売れ筋が欲しいという人でした。

そういう人には超斬新な企画の方を先に見せ「斬新という概念が、いかに恐ろしいものであるか」を存分に分からせた後、この『ルーンエクスタル』の企画を見せることにしていたのを思い出します。

最初から最後まで聞いたことがない概念の並ぶ超斬新な企画ではなく、「戦闘シーンが『ファイナルファイト』のようなFF」という分かりやすい提案に「そういう斬新な企画が欲しかったんですよ」とプロデューサーは大喜び。

売れそうなゲームの企画を欲しがるのは正しいし、売れ筋のゲームというのは、やはり大抵は面白いものです。でも、売れそうなゲームと斬新なゲームとは全く別モノだということに気が付いていないのは、ゲーム制作者としてかなりヤバイといえます。

『ルーンエクスタル』は様々な御託を並べてはいますが、一言でいってしまえば〝ドラクエもどき〟と〝超斬新な企画〟の中間に位置しています。

「戦闘シーンが『ファイナルファイト』のようなFF」なんて誰でも思い付くよ！　といいた

くなるでしょう。
そう、ここまでは誰でも思い付きます。
しかし、あえて『ルーン・エクスタル』をそうした最大の理由は、戦闘シーンと移動シーンの区別をなくすためでした。

　戦闘と移動の区別がなくなればシーンの切り替えごとに画面とプログラムをいちいち読み込まなくてもいいからスムーズに遊べるようになる、という利点を最大限に生かすことを前提に、企画を構成していたわけです。

　パソコンはおろかROMカートリッジを採用しているスーパーファミコンですら、シーン切り替えの際の画面とプログラムの読み込み時間にはイライラさせられるものです。

　ささいな読み込み時間でも、戦闘と移動は何度も切り替わる中でストレスはどんどん溜まっていき、ついには「やってられるか!」と暴発してしまうのです。それを起こさないために、戦闘シーンで格闘ゲームのシステムを採用したわけです。

　こう書くと意外な感じがするかもしれませんが、理由はこんなところにあるわけです。これをシームレス化といいます、現在パソコンのネットワークRPGなどでは主流になっている考え方です。

　とはいえ、それだけではアイデア不足なので、

・AI操作の味方を3人まで仲間にできる
・戦闘中に魔法を使うための呪文詠唱システム
・レベルが上がるたびに必殺技を覚える

　という3つのオリジナル要素を盛り込むことにしました。

　この企画を今風にアレンジすれば、キャラクターはポリゴンで構成されていて戦闘と移動に区別がない格闘ゲームということになります。

『ダイナマイト刑事』や『エアガイツ』みたいな感じの戦闘シーンになる『ファイナルファンタジーⅧ』、あるいは格闘のできる『バイオハザード』といえば、ちょっと遊びたくなってきたんじゃないでしょうか。

……というか、書いてて思ったんですが、これってまんま『シェンムー』そのもののような気がしなくもありませんが、どうでしょうか。

ともあれ、最近流行っているアクションアドベンチャーゲームなどは、基本的にかなりそれに近いものだといえます。

だからといって、この基本的なアイデアを先に考えていたから誰が偉いという問題じゃありません。

それ以上に、ゲーム機のパワーが企画の要求を満たすレベルに達するまで、それを暖め続けることこそが重要だったわけです。このことは理屈では分かっていても、当時まだ若かった筆者には納得し切れなかった部分であり、話が進み始めてすぐに後悔することになりました。

このゲームは、普通のゲームをほぼ2本作るぐらいの開発コストがかかるということに気付かされました。「格闘ゲームのような戦闘シーンを作る」ということは、つまり市販品と同じレベルの格闘ゲームを作った上で、それをRPGに繋ぎ目なく融合させるということを意味しているわけです。

それは、普通のRPGの戦闘シーンを作るよりもはるかに予算と人員がかかってしまうということでもあります。

ちなみに『ルーンエクスタル』は、プロデューサーがなんとか資金を捻出しようと奔走した後、結局は予算枠獲得に失敗してお流れになってしまいました。全く別モノの『テトリス』みたいな落ちゲーに大きくグレードダウンして、企画を練り直す破目になりましたとさ。

期待の超大作

ドレッドノーツをクリエイターが語る!!

阿部広樹

流しのゲームデザイナー。
自他ともに認める、
業界一の戦車フリーク。
趣味がこうじて、
現在マイカーを戦車に
改造中とのこと。

来春ドリームキャストで発売が予定されている話題のネットワークRPG『ドレッドノーツ』。これまで数々の人気作品を世に送り出している実力派クリエイター、阿部広樹の新作だけに、周囲の期待は高まるばかりだ。今日は阿部氏に、『ドレッドノーツ』について語ってもらったぞ。

――今回はプロデューサーということですが、実際にはどのようなお仕事をされているんですか？

阿部広樹（以下、阿部）　いろいろやってますよ。トータルコンセプトの決定から、シナリオのプロット作り、あと戦車のデータなんかも自分で作ってるし。

――阿部さんの、戦車好きは業界でも有名ですからね。

阿部　そう。この『ドレッドノーツ』も、最初は趣味から始まったんだよね。ティーガーのプラモデル作りながら、スタッフと雑談しててね。“戦車もの”やろうかって。単に自分が戦車に乗って暴れてみたかったっていう（笑）。自分たちが楽しめるものを作らないと、結局ユーザーさんにも受け入れられないしね。

――今回、舞台になるのが核戦争勃発後のオーストラリアということですが？

阿部　オーストラリアって、実際に核戦争が起きた場合に、一番汚染が少ないっていわれてるところなんだ。だから、生き残った人はそこに集まるだろうって。もちろん、政府なんかは崩壊してて、野盗や私設軍隊が幅をきかせてたりするんだけど。雰囲気としては、『北斗の拳』なんか想像してもらえると分かりやすいかな。

――そのなかでプレーヤーは生き残るために戦うんですね？

阿部　そう。最終的には、

構成・文／若林タカ

コンセプトは“俺が戦車でやって来る!!”戦車戦のリアルな臨場を体験してほしいんです。

オーストラリアの統一に乗り出すことになるんだけど、わりと自由度は高く作ってるね。主人公はフリーランスの戦車乗りで、傭兵として雇われることもあれば、賞金稼ぎを生業とすることもある。ときには、野盗になることだってね(笑)。もちろん大きなストーリーはあるんだけど、そんなの無視して延々と戦車をパワーアップするのも、けっこう楽しい。ネットワークを上手く使えば、遊び方はプレーヤーしだいで、無限大に広がると思うよ。

——ネットの話はあとでゆっくりうかがうとして、主役となる戦車についてお聞きしたいんですが?

阿部　力入れて作ってるよ。本当、思い入れ入りまくりって感じで(笑)。オリジナルで描きおこしたのは数点で、ほとんどは実存の戦車を使ってる。僕が無類の戦車好きっていうのもあるんだけど、それ以上に本物のリアリティーを大事にしてるんだ。とくに、第2次世界大戦中のドイツ軍の戦車は死ぬ気で作り込んだんだ。たとえば、初期のパンターはギア・ボックスが脆弱っていわれている。そこらへんはゲームでも再現されていて、下手に操縦するとギアが壊れる(笑)。設定だけじゃなく、モデリングも徹底していて、ボルトの1本まで忠実に再現してるし。3Dのグラフィックチームやプログラマーには、本当に迷惑かけてるんだ。半年も家に帰ってないスタッフなんてのもいるからね(笑)。

——実際に取材には行かれたんですか?

阿部　そりゃぁ、もちろん。陸上自衛隊の富士演習も見に行ったよ。90式戦車が観覧席の前を通るんだけど、ものすごい迫力。滑空砲の斉射訓練なんかも見れた。実際ゲーム中に反映されてると思うよ。それから、海外にも行ってきた。会社の金で好き勝手やらせてもらってる感じかな。スミソニアンの戦争博物館なんか、子供のようにはしゃいじゃった。ただ、さすがに現行で正式採用されている機種の取材は難しかった。プレスリリースや軍関係のジャーナリストだけが頼りだね。そうそう、フランスでお世話になった軍関係者でアラン・ディベールっていう人物がいるんだけど。ゲーム中にも実名で登場するから、ぜひ探してみて欲しいな。

——いろいろと苦労なさってるみたいですね(笑)。ではズバリお聞きしたいんですけど現在の開発状況は?

阿部　だいたい70%ってところかな。シナリオやプログラムはほとんど完成してるんだけど、やっぱり戦車のモデリングがね。まぁ、『ドレッドノーツ』の最大の売りだからね。スタッフ一同寝ずにがんばってますよ。

——発売時期が来春ということですが?

阿部　もちろん間に合わせるよ。その頃には、ネットワーク環境も整備されてるはず。やっぱり戦車戦といえば集団戦闘が醍醐味。だからね、簡単なチャット機能もつけようと思うんだ。ボタンひとつで簡単に通信ができるようにしてさ。暗号通信なんかも送れるようにすると面白いよね。

——『ドレッドノーツ』が他の戦車ゲームと違う、最大の部分ですね。ネットワークRPGということで、苦労している点はありますか?

阿部　やっぱり、タイムラグをなくすこと。ネットワークで同時に何台もの戦車を動かすって本当に大変なんだ。ただ日本の通信網もどんどん整備されているし、こちらもなるべくネットワークに負担をかけないようプログラムを組んではいる。まぁ、ドリームキャストの通信機能は優秀だから。大丈夫でしょ。

——最後に『ドレッドノーツ』の発売を心待ちにしているユーザーに一言お願いします。

阿部　ネットワーク環境が整備されるにしたがって、リアルタイムに状況を共有できるRPGって増えていくと思うんだ。『ドレッドノーツ』はいわばその先駆けみたいなものになる。刻一刻と状況が変化する戦場で、臨場感あふれる戦闘を楽しんでもらいたいね。あと、まだ詳しくはいえないけど、それ以外にもみんなを“あっ”といわせるような仕掛けも入っているから。まぁ、来春の発売を楽しみに待ってて下さい。期待は裏切りませんよ。

——本日はありがとうございました。

世紀末戦車シミュレータＲＰＧ

ドレッドノーツ（仮）

Dreadnauts

－企画書－

文責
阿部 広樹

【はじめに】

現在のＲＰＧは、行き詰まっています。
ゲームの購買力の高いマニア層は高年齢化し、忙しくてＲＰＧなんかやっている暇がないという意見もよく耳にします。

果たして、本当にそれだけが原因でしょうか。

そう言いながら、Ｄｉａｂｌｏなどは、マニア層の心を非常に上手く掴んでいるのではないでしょうか。
現在のＲＰＧは、コンピュータの町人に話し掛けてコマンド選択で闘うという本質的な部分で飽きられている為に、このような事態に陥っていると考えています。

まず、コマンド選択型の戦闘システムというのはテーブルトークＲＰＧをなんとか性能の低いコンピュータ上で再現するために開発されたものに過ぎません。
いずれコンピュータが高性能化し、リアルな描写が可能になった時代には廃れるとは言わないまでも主流ではなくなる運命にある発展途上の産物にすぎません。
そのうえ、多人数でのネットワークゲーム時代には、最低でもファイナルファンタジーシリーズの近作で採用されているアクティブタイムバトルなどの半リアルタイム化された戦闘システム。
希望を述べれば、戦闘と移動がほぼ完全にシームレス化されたシステムが必要となります。

もはや、ＲＰＧのアクションゲーム・シミュレーター化は避けられない潮流となっているのではないでしょうか。

そこで、今回はセガのＤｒｅａｍｃａｓｔを対象とし、その能力を最大限に活かす、キラータイトルたり得る企画を提示し、来たるべきネットワークＲＰＧ時代に先手必勝の攻撃的姿勢を示します。
ＲＰＧというジャンルそのものに飽き、興味を失いつつある既存マニアと新規のプレイヤーを呼び戻すことによりマーケットリーダーたるゲームマニアを強く捉えることが訴求点となります。

提案：誰でも楽しめるネットワークＲＰＧにしましょう

【各種条件】

対象：可処分所得が多く、インターネット環境を持つゲームマニア及びネットワーカー
見解：彼らの口コミネットワークは非常に強力であり、諸刃の剣となりえる

機種：ＳＥＧＡ Ｄｒｅａｍｃａｓｔ
見解：ネットワーク対応ＲＰＧを早期発表することにより、キラータイトルたり得る

【トータルコンセプト】

俺が戦車でやって来る

【基本案案】

世紀末の核戦争で無政府地帯となったオーストラリアを舞台に、戦車乗りの主人公が傭兵になったり軍に所属したり盗賊になったり賞金稼ぎになったりしつつ金を稼ぎ、各地方を支配しているオーバーロードたちが群雄割拠するオーストラリアの統一に乗り出す。

サプリメントかチュートリアルとして、通常の分岐型ミッション形式のシナリオによるアジアやアメリカの各地域を転戦していくものも考えられる。

【システム的な訴求点】

オーバーロードたちはプレイヤーの手の外側でリアルタイムシミュレーションゲームを行っていて、プレイヤーは一個の強力なユニットとしてそのリアルタイムシミュレーションゲームに干渉する。

シナリオは、シミュレーションをやっているオーバーロードの動静が反映されるだけのものでしかない。故に１プレイが短く、短時間で何度も遊べるリプレイアブルなシステムを提示する。

ミッションをクリアすることにより獲得した報償金で所有戦車や武装そのものを強化していき、戦果を挙げることによりオーバーロードの信用を高めていけばより難易度の高いミッションを任されるようになる。

戦闘は完全な戦車アクションゲーム。

【演出的な訴求点】

- 操作系は、最近海外で事実上の主流となりつつあるＱＵＡＫＥ系インターフェイスを採用する。(照準をコントローラで指定し、その方向へ前進後退ボタンを押す方式)
- ゲームの雰囲気は、悪党ひしめく世紀末のウェイストランド。荒くれた世界。(類例；マッドマックス・北斗の拳など)

【企画意図】

日本がここでネットワークＲＰＧで出遅れれば、海外との溝を埋めるのにさらに数年という期間を要する破目になると推測します。

そこでまずカッチリとまとまったシステムをもって整合性のあるシステムを持つゲームだけが提供できるピュアな面白さをプレイヤーに示し、まずはゲームマニアに訴えかけることが狙いです。

ドレッドノーツ顛末記

Trashworks 02 Dreadnauts

男なら誰にでも、一生一度は人生を賭けるべきときがある。

誰がいったのかは分かりませんが、カッコイイ言葉です。カッコイイだけでなく、含蓄のある味わい深い言葉です。

数年に一度、ゲーム業界には大きなチャンスが訪れます。それはプレイステーション発売のようにあからさまにチャンスだと分かる形をとることもありますし、ネットワークゲームがパソコンゲームの主流になるという危機の形を借りたチャンスかもしれません。

さて、当時の状況をご説明しましょう。

96年当時のパソコンゲーム業界は、PC－9801からWindows95への移行に大失敗していました。

9801の性能のせいにしてスーパーファミコン以下のゲームを作り続けていたら、気が付いたときには高性能のWindows95マシンでもスーパーファミコン以下のへぼいゲームしか作れなくなっていたのです。

画像処理能力が高いマシン用のゲームを作り慣れていないのですから、Windows95対応マシンのような高性能なパソコンに舞台が移っても、相変らず9801みたいなゲームしか作れない状態に陥っていました。

この頃は同時に、海外でも日本でもインターネットが急激に盛り上がり、今まで夢のまた夢と諦められていたネットワークゲームへの道が開けてきた時代でもありました。TCP／IPを使えば、よっぽどすごい山奥にでも住んでい

ない限り、市内通話の電話料金とインターネットプロバイダの課金だけで全世界どこにでも繋がるという、まさに夢のような時代が到来したわけです。

> **TCP／IP**
>
> Transmission Control Protocol/Internet Protocol の略称。インターネット上でデータ通信を行うための通信規約。
>
> ネットワークゲームではリアルタイムでデータ通信を行うため、全世界共通の通信規約に則ったデータ通信法式を採用する必要がある。そうなると、選択肢はほぼインターネットしかない。
>
> なぜインターネットを使わなければいけないのかというと、今のところインターネット以外の方法を使えば高くついてしようがないからである。

今までは通信回線の速度や電話料金の問題などで、実用に耐えなかったネットワークゲームの可能性が急激に膨らみました。

この頃はかなり暇な時期でもあったので、いろいろと思考実験を繰り返しました。

企画屋として生きていくには、時々こうした思考実験を行ってゲームのあるべき姿を自分なりに模索しなければ、気が付いたときにはオリジナリティのかけらもない企画を人脈を頼りに企業にねじ込むだけの人間に成り下がってしまいます。

日本のパソコンゲーム会社も、ここでアーケードや家庭用ゲーム機との差別化を図らなければ沈みっぱなしとなります。

インターネットはパソコンの常識となりつつありました。そこで基礎研究を兼ねて、このゲームの雛形となるネットワーク対応ゲームの企画書を作成し始めることにしたわけです。

最初はパソコン系のソフトハウスに当たりをつけて企画を持ち込んではみましたが、ネット

ワーク研究という投資を嫌うこれらの会社は、「ネットワークゲームなんて、20世紀中にまともなものなんて出てくるわけないですよ。それよりウチもギャルゲー作りたいんですけど、『ときメモ』みたいな感じので何かないでしょうか」と、目先のバブルを食いつぶす志の低い現実主義者でした。

実は、ゲーム業界においてはこういう志の低さはダイレクトに判断能力の低さにも繋がります。こういう主張は現実をよく見ているようでいて全然見えていない人の典型的な言動で、今日の現実に追われるあまり、来年のゲーム業界の趨勢がどう動くかということをまるで考えていなかったりします。

最低限の想像力を働かせて来年どうなるかをじっくり考えないと、98年4月以降の段階で社内の開発チームの大反対を押し切りサターンでギャルゲーを無理矢理作り始めた自称現実主義者の営業マンの某氏のように、会社に大損害を与えてリストラされてしまうことになります。

『ときメモ』みたいな感じのギャルゲー

「ときメモ」こと「ときめきメモリアル」は、史上初めて現われた日本のゲーム史に名を残す、名作中の名作恋愛シミュレーションです。

もうひとつ、このゲームの中味は恐ろしく複雑な構造と膨大なデータにより成り立っており、他の名作とされる作品同様に驚くべき堅牢なデザインとシステムの上に構築されていました。

そんなものと同じようなものが、そう簡単に作れるはずがないということが分からずに、見た目だけ似たような作品を作ろうと安易な企画を提出したゲームデザイナーは総じてヒドい目にあい、自分の身の程というものを思い知る結果となりました。

てゆーか、頼むから思い知ってくれ多少は。

そういうわけで、家庭用ゲーム機市場からの影響でパソコン市場でもちょっとだけ沸いたギャルゲーブームに目を奪われたパソコンゲーム会社は、その小さなパイを食い合うように殺到しており、とてもじゃないけどネットワークゲームの基礎研究どころではありませんでした。

そこでもう半分以上あきれ返り、他を当たるべく企画を練り直して完成したのが、この企画『ドレッドノーツ』です。この『ドレッドノーツ』は前述のような理由から、パソコンゲーム会社ではなく、あえてアーケード主体の某大手ゲーム会社に持ち込んだ企画でした。

アクションゲームを作ったことがないパソコンゲーム開発のベテランよりも、パソコンゲームを作ったことがないアーケードゲーム開発者の方が、一般的にいって技術的には頼りになるからです。企業の持つ体力そのものも違いますしね。そしてアーケードゲーム会社も、一本当たりの利幅もマーケットの規模も大きいアメリカのパソコンゲーム市場を無視するわけにはいきません。

ここでひとつご説明をしましょう。日本のアーケードゲーム会社にとって、日本のパソコンゲーム市場はアメリカのおまけという認識です。日本市場向けに家庭用ゲーム機やアーケードゲーム並みに開発予算をかけたパソコンゲームを作っても、ほぼ間違いなく採算が取れない世界になっています。当然そんな危険を冒すつもりは毛頭ないので、この企画は最初から海外発売を目標としたものでした。「最初は日本向けで、後から海外向けに英訳」と「最初から海外向けで、日本版はついでに」では、ゲームの制作スタイルを含めた根本から異なります。

さて、ここでメーカーとの訴求点の齟齬が現われたわけです。

そのメーカーの担当者氏は、なぜか日本をメ

インターゲットに据えた企画であることに固執しました。海外のパソコンゲーム市場は市場の動静を読めないというのがその大きな理由でした。読めないとはいっても、少なくともほとんど儲からないということだけはハッキリしている日本のパソコンゲーム市場よりはマシだとは思いましたけどね。

でも、アーケードや家庭用ゲームの世界の人は、日本のパソコンゲーム業界が恐ろしく閉じた世界であり、そもそもパソコンでゲームをやろうとする人間があまりいないということに気が付いていなかったのです。

AT互換機の普及台数は素晴らしいものがありますが、それを真に受けてパソコンユーザーに占めるゲームプレイヤーの比率の低さをどうしても理解できないのは、パソコンゲーム業界の寒さを肌身で感じていないということの現われでした。そんな市場に向けて、国産のコンシューマーRPG1・5本分、つまりどう考えても3億ぐらいはかかりそうな企画など、とてもじゃありませんが動かせません。

普通は逆だと思うのですが、フリーの体面上、間違いなく採算分岐点を割り込む＝赤字になると分かっている制作方針の企画を売り込むわけにはいかず、お話を待っていただくことにしたわけです。

その後、しばらくしてドリームキャストでなんとか展開できないだろうかという相談を受け、わずかに改定してはみたものが先に掲載した『ドレッドノーツ』です。

しかし、今度はドリームキャストそのものの思わぬ苦戦により、ネットワーク対戦を主軸に据えた戦車改造型アクションシューティングRPGなどという開発予算が猛烈にかかりそうな企画を通すわけにはいかなくなり、お蔵入りとなりました。

Klan

衝撃のゲーム業界参入会見からわずか1ヶ月！ A_prompt社から、第一弾タイトルが発表されたぞ！ なんとネットワーク完全対応の本格RPGなのだ！

TW トラッシュワークス	CD-ROM	RPG
	A-prompt.コンピュータエンターテイメント	
	通信機能対応	

ネットワークを使った超大作RPG！

ファンタジーな世界を舞台にしたRPGがWindows 95 & 98両対応で登場だ！

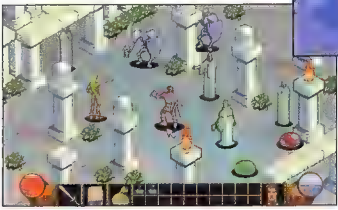
プレイヤーは異なるふたつの視点の中から、どちらかを選んでからプレイすることになる。ひとつは一般的なRPGのような、冒険者側の視点。そしてもうひとつは、冒険者に対してイベントを提供していく、言ってみればこの世界の神様側の視点。つまり、選ぶ視点によって、まったく違う楽しみ方ができるのだ。また、神様役になるプレイヤーが変わればゲームの内容も変化するので、同じシナリオでも何度だって楽しめちゃうぞ。もしかしたら、神様の視点で友達をこてんぱんにやっつける、なんて遊び方もできるかもね。

『クラン』のパッケージには、ゲームシステム入ったゲームディスクとシナリオが入ったシナリオディスクが同梱されてる。ネットワークを使うことで、追加のシナリオがダウンロードできたり、遠くに離れている人とコミュニケーションを取りながら遊べちゃうのだ!! もちろんネットワークに繋がなくても遊べる“シングルモード”も用意されているので、ネットワークへの接続環境がない人でも安心してプレイできるぞ。また、シナリオディスクのみの発売も検討中とのことなので、読者のみんなも期待せずにはいられないよね？

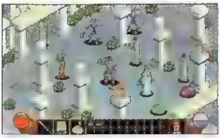
それでは、ネットRPG『クラン』の気になる戦闘システムを、どこよりも早く大公開しちゃうので、しっかりチェックしてちょーだい！

Klanの対戦システム

↑視点によってゲームシステムが変化するのも「クラン」のウリ。ちなみにこれは神様側の視点で、冒険者側の視点だとアクションRPGチックな操作になるぞ。



↑アクションRPG的な操作の冒険者側の視点。目の前にいる敵はビシバシ切り裂いちゃえ！



←こちらは戦略SLG的な操作の神様側視点。ウインドーの中のキャラはユニットなのか？

かってしまいます。ですが、接続料といったサブ的なお金は一切掛からないのがウリなんです。ゲーム中にバナー広告を表示させることによって、それが可能にしました。なので、低年層のユーザーにもしっかり対応できると思います。

——なかなか難しい部分も多いですね。ところで先日、β版のテストプレイヤーを募集していたそうですね。その反響は？

阿部　いやぁ、マチマチでした。β版は限定で50万枚配ったんですけど、即日で完売しました。売ってないけど完売ですよ。スゴイでしょ？

——それは、スゴイというか……。

阿部　ユーザーさんからの意見は割と参考にさせてもらいました。その中でも多かったのが、50万枚も配布して、製品版は売れるんですか、という意見ですかね。まあ、、それは余計なお世話ってもんですよね。でも、ウチの会社としては『クラン』は売れなくてもいいかな？　と思ってるんです。より多くのゲームユーザーに楽しいゲームをプレイしてもらいたいだけですから。それに、ボクはアイデアを形にするのって凄く簡単にできるんですよ。『クラン』だって半日で完成しましたし。

——テストプレイヤーのサーバーへのアクセスは多かったのでしょうか？

阿部　いや。ほとんどシングルプレイで遊んでいたみたいです。今回のネットワークRPGはピアトゥーピア接続なので、ウチからサーバーを提供しなくても遊べるんです。

——そうですか。それでは話題を変えて、気が早いかもしれませんが次回作の予定などはあるのでしょうか？

阿部　いえ、ありません。ウチは開発期間に、最低でも2年ぐらいかけるんですよ。だから、現在はまったく予定がなくて、会社の存続さえ危ういです。だから、『クラン』は絶対売れてほしいですよ。っていうか、売れないと会社潰れます。先行きは不安ですが、『クラン』がオモシロイ作品になるように、チームの仲間みんなで……といってもボクひとりなんですけど、毎日徹夜でがんばっています。

——ファンタジー世界が舞台とお聞きしましたが。

阿部　それも暫定的なモノなので、今後ポリゴンを使った3D格闘になることもあるかもしれません。まぁ、そんなこと予算的にムリですが。

——それは楽しみですね。

阿部　ありがとうございます。そういってもらえると、チームのみんなも……っていうか、ボクとミホ（阿部氏のペットでアメリカザリガニ。えくぼがチャームポイント）のふたりなんですけど、スゴく支えになりますね。

——ストーリーはどなたが担当したんですか？

阿部　ミホです。いや、ボクだったかな？　プロット確認してみないと、ちょっと分からないかもしれません。でも、ミホは英語しかしゃべれないので、やっぱりボクだと思います。

——でも、基本的にストーリーって存在しないんですよね？

阿部　はい。基本はテーブルトークの考え方なので、ストーリーはマスターが形成していくことになります。上手いマスターならいいですけど、下手なマスターだったら、そのオモシロサさはクソゲー並みですね。そこが『クラン』のオモシロいところなんですよ。

——いろいろお伺いしましたが、最後に読者へひと言お願いします。

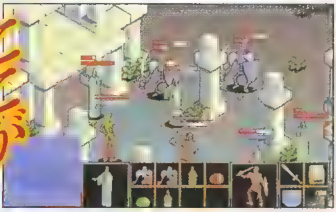
阿部　ダラダラとお話ししてしまいましたが『クラン』は今世紀を代表する新感覚のネットワークRPGなので、よろしくお願いします。また、ゲームの舞台はRPGの王道であるファンタジー世界を採用しながら、取っつきやすさにも重点を置いて作りましたので、よろしくお願いします。また、プレイヤーの視点をふたつ用意することで、ゲームの幅を広げることに成功しましので、よろしくお願いします。でも、本当のオモシロサは、言葉では説明し難いので、実際にゲームをプレイしてもらえれば、と思うので、よろしくお願いします。

——お忙しいところ、ありがとうございました。

阿部広樹

株式会社A_promptの代表取締役社長。その風貌から、怖そうに思えるのだが、本当に怖いので問題ないとのこと。

ここがポイント!!



パソコンならではの美しいグラフィックと、究極なまでに突き詰められたシステムがセールスポイントの本作。発売が待ち遠しい。

ULTIMA ON LINEでは"マイホーム"を所有する阿部氏。現在はDIABLO IIにはまっている。

話題のネットRPG

発売直前!

Klan クラン

今世紀を代表するネットワークRPGです!

衝撃の速報から半年、ついに発売直前となったWindows版の『クラン』。そんな期待の新作をプロデュースしたA_prompt社の代表取締役・阿部広樹氏に、『クラン』の魅力や今後の展望などを伺ってみたぞ!

――いよいよ発売が迫った『クラン』ですが、ゲームのセールスポイントを教えてください。

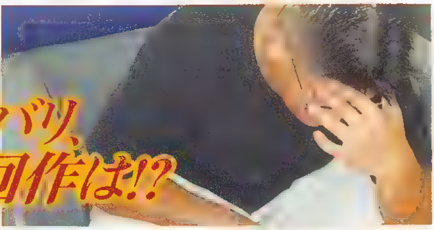
阿部　本作はですね、ファンタジーな世界観で展開する、インタラクティブなネットワークRPGです。これまでのネットワークを使ったゲームって、他のプレイヤーとのコミュニケーションが、イマイチ単調だったと思うんです。そんな部分を打破したくて『クラン』を作りました。まぁ、それがセールスポイントなんですけど、ちょっと言葉では説明し難いので、実際にゲームをプレイしてもらえれば、と思います。

――私も実際にプレイしてみたんですけど、そんなに違うとは驚きでした。あと、パソコンで動いてるとは思えないくらい、あっさりした仕上がりのグラフィックですよね?

阿部　そうですね。グラフィックは極力シンプルにしてネット環境でのトラフィックに重点を置いたんです。だから、かなりストレスのない操作ができるハズですよ。やっぱり本作は、ネット環境があってこそ、深く楽しめる作りになってますので、是非ともネットワークに接続して遊んでもらいたいですね。

――それってある意味すごい挑戦じゃないですか? ゲームってやっぱり子供のほうがターゲット的に多いと思うんですよ、なのにネット接続を前提にしたゲーム出すなんて、ユーザーを限定してしまいませんか? 日本のネットワーク環境を考えると、敷居が高すぎるような気がしますが?

阿部　確かにそうですね。接続には電話回線を使うので電話代は掛



ズバリ、次回作は!?

新しい形のネットワークRPGを完成させた阿部氏。
彼の頭の中には、すでに新たなゲームの企画ができあがっているそうだ。

キミは冒険者になるか？
それとも
神になるか!?
ゲームシステムが変化する
新感覚ネットワークRPG『クラン』
Windows95&98版対応で
ついに登場!
2000年12月26日
世界同時発売!!
8800
Klan
キャンペーン型ネットワークRPG
クラン
A_prompt.コンピュータエンターテイメント
〒999-9999　電脳県通信市遊戯4649
TEL. 9876-543-210（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:00）

ＴＲＰＧ風キャンペーン型ネットワークＲＰＧ

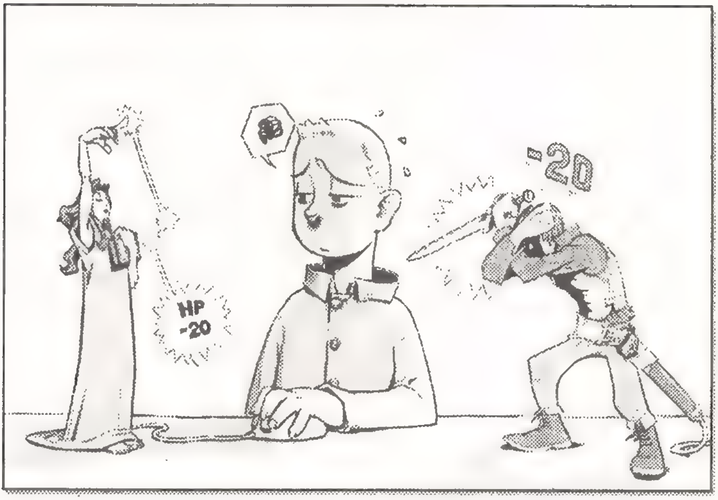
クラン（仮）

Klan

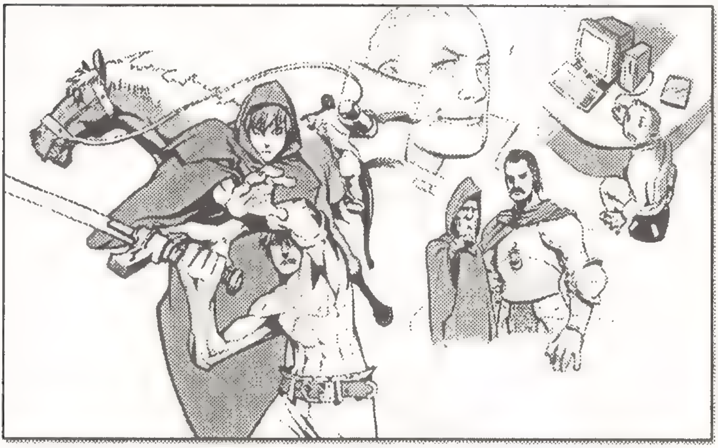
―企画書―

文責
阿部 広樹

現在のネットワークＲＰＧ、つまらない

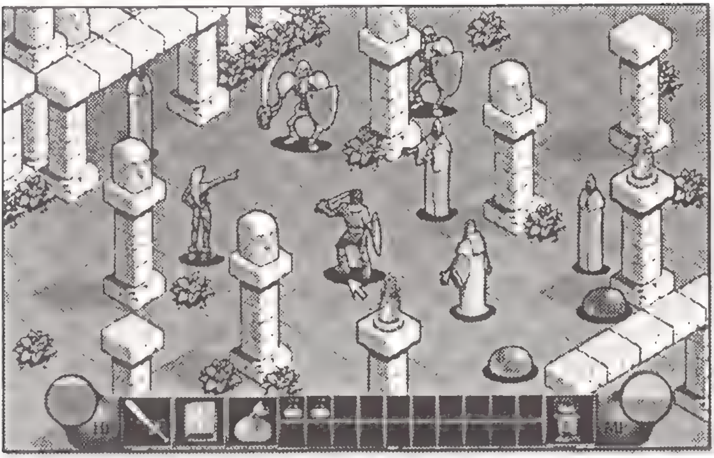


だから新世代ネットワークＲＰＧ！



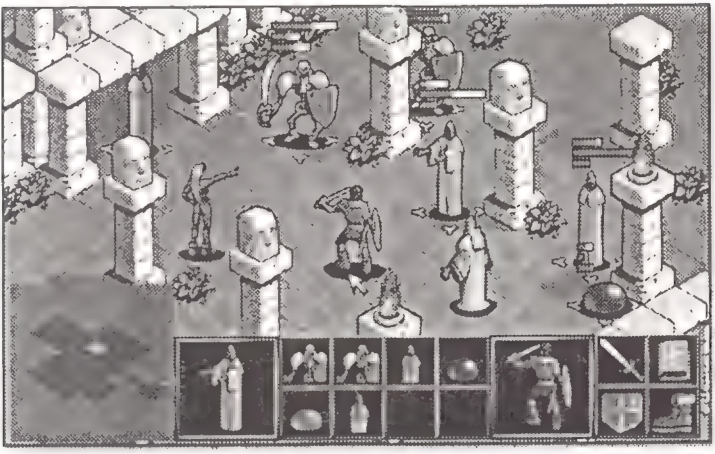
プレイヤーはどうするの？

アクションＲＰＧ感覚で……



ゲームマスターはどうするの？

リアルタイムＳＬＧ感覚で……

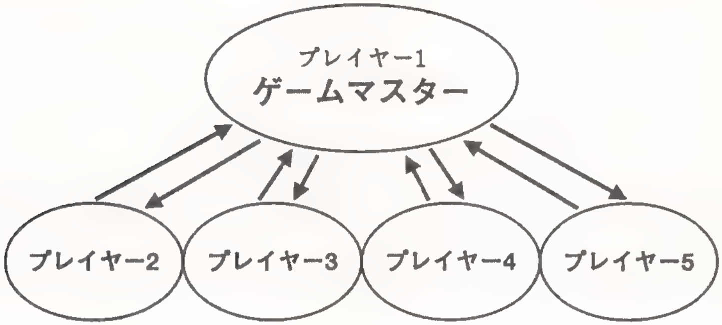


ゲーム（セッション）開始までの流れ

ゲーム起動
↓
ネットワーク接続
↓
リージョンＫｌａｎサーチエンジン起動
↓
サーバー選択
↓
リージョンＫｌａｎアクセス
↓
セッションチャンネル（チャットルーム）選択
↓
ブリーフィング
↓
マスター決定
↓
セッションＫｌａｎ起動

ゲームのプレイモデル

接続者の中からゲームマスターがひとり立ち、セッションのマスタリングを行なう。



Ｋｌａｎの構造

Ｋｌａｎは、大まかに分類してリージョンＫｌａｎとセッションＫｌａｎに分かれる。

リージョンＫｌａｎ

このＫｌａｎ専用の簡易ＢＢＳ＋簡易ライブラリ＋簡易チャット＋簡易リンク集。
セッションメイク用の補助サーバー機能を持たせたホームページのような存在。トップページだけでもＨＴＭＬで保守・デザインできる形態を模索したい。

セッションＫｌａｎ

リージョンＫｌａｎにてセッションメイクが終了したら、リージョンＫｌａｎごと補助サーバーを切り離してピアｔｏピアで接続されたセッションＫｌａｎが開始する。

基本的に、補助サーバーが管理する部分がリージョンＫｌａｎで、ピアｔｏピアで接続されたマスター側のパソコン本体が管理するのがセッションＫｌａｎとなる。

リージョンＫｌａｎの内容

Ａｒｃｈｉｖｅ（ライブラリ）

キャラクター、ＢＧキャラクター。シナリオ等のアップロード＆ダウンロード用ライブラリー。
パッチのバージョンアップ情報なども公開。

ＢＢＳ（セッション告知板）

いつどのようなセッションを行なうかという予告＆ブリーフィング用掲示板。
Ｎｉｆｔｙのようなマルチチャネル制を導入すべきでしょう。

ＣＨＡＴ（ゲーム用チャットルーム）

セッションＫｌａｎ前のプレイヤーたちのブリーフィング（事前の設定告知）用。ここからゲームを始めることになる。

Ｄｏｏｒ（リンク集）

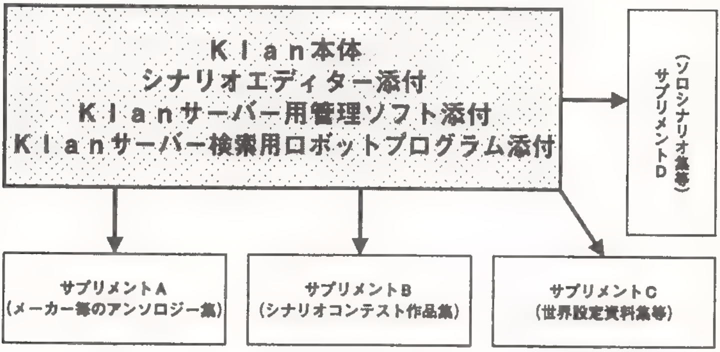
他のＫｌａｎサーバへの直結リンク集。気に入らなければよそへ行ける。

Ｅｘｉｔ（ゲーム終了）

Ｋｌａｎ終了。

販売モデル構造

サプリメント集・アドオンパックをどんどん展開することにより、固定市場の確保とゲーム世界の資産の安定化を図る。



利益モデル基本概要

ネットワークゲームにおいてコストのかかり過ぎるサーバー運営を排除し、本体とアドオンパックの展開で利益を得る危険の少ない３つの基本理念に根差したモデルを提唱する。

運営解放

サーバー運営そのものはユーザー、プロバイダーに解放し、関知しない。

任意課金

接続に対する課金は、サーバー運営者の任意にて行なう。徴収する場合は課金額の一定（３～１０％）のロイヤリティーを徴収。

バナーフリー

任意のリージョンＫｌａｎ画面上に掲載された広告については、徴収コストが利益を超える可能性があるため徴収しない方が得策であると考えられる。

各サプリメント概要

サプリメントA

テーブルトークＲＰＧ各社の競作

シナリオメイキングのノウハウを蓄積した各テーブルトークＲＰＧメーカー、またはコンピューターＲＰＧのシナリオ系開発メーカーへの参入を促す。
制作会社１社での体力消耗を避けつつ、各社に競作して戴くことによりユーザー側へのアピールとなる。

サプリメントB

入賞者には賞金とゲームのパッケージ化を前提としたシナリオコンテストを開き、それを商品化
Ｋｌａｎゲーム大賞アンソロジー

応募作品はゲーム世界を維持する上での有形無形の資産となり、ユーザー側へは"ゲーム作家への近道"なイメージを与えることができる。
また、優秀なシナリオライターやデザイナーの発掘源となる可能性も秘めている。

サプリメントC

マップパーツ、グラフィックパーツ、拡張ルール等を盛り込んだもの
Ｋｌａｎ・サイバーパンク、Ｋｌａｎ・ゴシックホラー、Ｋｌａｎ・ライトファンタジー、Ｋｌａｎ・ダークファンタジー、Ｋｌａｎ・スーパーヒーロー、Ｋｌａｎ・伝奇等

オフィシャルの拡張セットを供給することにより粗悪なチートツール類を駆逐し、優良な拡張ツールはどんどん吸収していき、ゲーム世界の安定を図る。
サプリメントで多様な世界観を供給することにより、世界観に厚みを持たせてプレイヤーのさまざまなニーズに応えて選択の幅を広げることにより、販売層の拡大に努める。

サプリメントD

ソロシナリオ集（非オンラインの普通のショートシナリオＲＰＧ）

ひとり遊び用のソロシナリオを供給することにより、普通のＲＰＧとして新しいストーリーを楽しめるようアピールすることにより非ネット接続のプレイヤーにもアピールする。
また、ＣＤ－ＲＯＭ添付のファンブック等、２次的な出版展開への応用効果も期待できる。

【はじめに】

１９９８年８月２日現在、日本に限らず世界中で無数のネットワークＲＰＧ（以下ＮＲＰＧ）の企画が進行中のことでしょう。
でも、悲しいかなそのほとんどは広大な世界を提供し、そこで味わう悲喜こもごもの生活そのものがゲームプレイなんていう、企業体力にものをいわせるだけの力技勝負の世界に移行しようとしています。

企画の土台が似たり寄ったりならば企業体力勝負になるのは目に見えていますが、それではつまらないことおびただしいものといえます。
それは物量と物量のぶつかり合いでしかなく、新機軸と呼べるワンアイデアの介在する余地がありません。

例えば、ＵＯというのはＰＳにたとえれば『ワールドネバーランド（以下ワーネバ)』みたいなジャンルであるといえます。確かにワーネバは楽しい、でも世の中のコンピューターＲＰＧ（以下ＣＲＰＧ）が全部これみたいになったらどうでしょうか？

例えば、鱈の白子という珍味があります。これは確かに旨いものですが、いくら旨いからってどんぶり一杯は絶対食べられません。
確かに広大な世界を提供し、そこに投げ出されるのは楽しいことです。だけど、それだけがＣＲＰＧではないと考えます。

例えば、いまや死につつある斜陽産業としてのテーブルトークＲＰＧ（以下ＴＲＰＧ）というものがありますが、これが廃れつつある元凶は、いろんな意味でめんどくさいことに他なりません。

ＲＰＧはもともとテーブルトークの楽しさを補助したりソロプレイしたりするために発達したものですから、コンピューターによってそのめんどくささだけを肩代わりするシステムを模索する価値があると考えます。

そして今、コンピューターとネットワークというインフラがようやく立ち上がってきたこともあり、ＴＲＰＧの欠点を補完することが可能になりました。

つまり通信という<u>テクノロジーが有効なレベルになったから、一度原点に帰ってみよう</u>という企画です。

<u>提案：ＣＲＰＧの操作系で、手軽にＴＲＰＧを</u>

【各種条件】

対象：ＴＲＰＧに興味はあるが手が出ないネットワーカー
見解：集まらない／めんどくさい／ややこしいというＴＲＰＧ特有の欠点を補完できる

機種：ＡＴ互換機（Ｗｉｎ９５／９８機）
見解：新機軸のネットワークＲＰＧを発表することにより、キラータイトルたり得る

【トータルコンセプト】

ＮＲＰＧのスタンダード

【基本素案】
オーソドックスな正統派ファンタジーＲＰＧ（海外展開も当然前提になる）。
人間によるセミオートマチックなマスタリング。
シナリオブック形式によるキャンペーンシナリオ。

【システム的な訴求点】
・完全ネットワーク対応ＲＰＧ。
・接続者のうちひとりがセッション管理のゲームマスター、残りの参加者がプレイヤーとする。
・ゲームマスターはありものシナリオブックを選び、細かなダメージ計算のような些事はすべてコンピューターに任せ、人間特有の機転を利かせてミッションへの介入を行なう。

※マスターを含めた参加者２から７人という程度なら、ＡＴマシンでもサーバーとしてユーザーが独自に立上げ利用できる程度のシステムとなり、ＬＡＮでも過不足なく遊べるレベルのマルチプレイＲＰＧとなる。
管理費を取ってサーバを運営するのは、リスクがあまりにも巨大になるので避けた方が賢明であると考えるため、サーバーの運営は草の根の個人で行なってもらう。

【演出的な訴求点】
・操作系は、クオータービュー形式のパソコン系アクションＲＰＧ。
・マスターだけは、リアルタイムＳＬＧの操作系。
・シナリオブックエディターを添付し、シナリオコンテストを開催したり拡張シナリオ集を供給し続けることにより、長く遊べるシステムを模索する。
・インカム対応にし、音声通話を考慮する。

【企画意図】
ファンタジーライフシミュレーターともいうべきＵＯ形式ばかりに目がいっていますが、ゲームマスターの介在するシナリオ性のあるＮＲＰＧの需要は決して少なくないと考えます。
また、マスターを介在させることにより、人間が管理するシナリオの下ならではの柔軟性に富んだゲームバランスを実現できるという、テーブルトークＲＰＧではおなじみの楽しみを新たにプレイヤーに提供できることでしょう。

FAQ集

予想される典型的反証

ああ、テーブルトークＲＰＧのネットワークゲーム版ね。
でもこれって、日本みたいなネットワークゲーム人口の少ない国ではそれだけでサーバー管理費用が引き合わないんじゃないの？
マスターを立てるシステムなら、マスターを何人も専属で雇わなきゃならないし、その給料払うために月々の課金はとんでもない値段になるだろうし。
そもそも、マスタリングがかなり複雑になりそうだよね。
一般にマスタリングを開放したら、プレイヤーを殺せば勝ちだと勘違いした分かってないマスターとかが大量発生するんじゃないかな。ネットゲーム特有のラグの問題で、ラグが発生したら困りそうだし。
現実問題として、テーブルトークＲＰＧのシステムなんてパソコンで再現しきれるわけないでしょう。
てなわけで、誰でも考えつくけど非現実的な企画だとしか思えないよね。

さて、ひとつひとつ反証していきましょう。

Ｑ：サーバー運営が大変なのでは？
Ａ：サーバー運営はユーザーに解放します。

現状の日本ネットゲーム人口を鑑みるにつけ、サーバー運営は非常に大変な負担となります。
ユーザーの最大値が合計3万という現在の市場では、サーバーの運営費用を取ってソフトメーカーが管理するウルティマオンライン(月額課金制)方式や、Ｂａｔｔｌｅ．ｎｅｔ(広告料金でサーバーを無料運営)方式も考えられなくもありませんが、パイの小さい日本市場ではそれらの方法は非現実的だといわざるをえません。
ではどうするべきか？
ゲーム本編にサーバー用ソフトを添付し、ユーザー独自にリージョンＫｌａｎを立ち上げてもらう新方式を採用するのが最適であると考えます。
これなら、煩わしい上に利益を生み出しにくいサーバ管理の負担が大幅に軽減されます。

Ｑ：メーカーがサーバーを立てなければメンバーが集まらないのでは？
Ａ：ネットワークの本質をご説明いたしましょう。心配は御無用です。

確かに、これは表層的には有効な反論に見えます。しかし例えば、インターネット麻雀の東風荘にはつねに数百人の面子が集まり２４時間オンラインで麻雀を楽しんでいます。これは、雀荘より効率的に面子が揃うからにほかなりません。
そしてリージョンＫｌａｎ専用サーチエンジンを開発し標準添付するかＵＲＬで指定できる形式を取るかすれば、世界中で開設されたリージョンＫｌａｎのコンディションを自動確認し、常時接続可能となります。このサーチエンジンこそサーバー設立の代償のシステムとして提唱いたします。
この技術は既に、「Ｑｕａｋｅ」や「Ｕｎｒｅａｌ」におけるゲームサーバー検出ソフトＧａｍｅｓｐｙのように、既存の技術として現時点で存在しています。
サーチエンジンで検索してプレイヤーの集まるサーバーに向かえば、いつでも面子待ちのプレイヤーが揃う。そういうシステムを模索します。

Q：マスターの用意にコストがかかるのでは？
A：マスタリングもプレイヤーが行ないます。

ゲームメーカーがサーバーを立てないという方針を採りますので、ゲームマスターはプレイヤーが行なうこととなります。

Q：でもマスタリングは面倒なのでは？
A：コンピューターだから面倒な作業とはなりません。

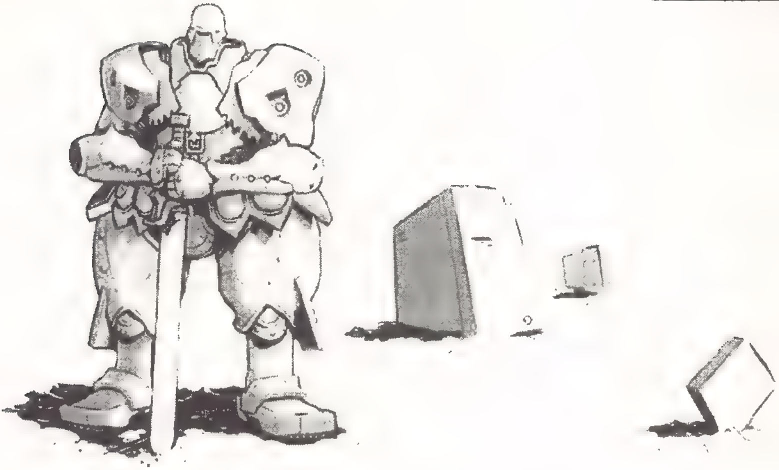
ゲームマスター側の操作感覚は、ほとんどリアルタイムＳＬＧそのままのレベルまで簡略化可能です。つまり、マスターもまたゲームマスターとして遊んでいる状態となるわけです。

テーブルトーク特有の面倒なセービングロールなどはすべてコンピューターに任せ、マスターは本来人間がなすべきシナリオ・バランス管理を、余裕を持って担当することになります。

そもそもテーブルトークＲＰＧのマスタリングがなぜ複雑かつ煩雑となったかというと、ゲームマスターが完全にルールを把握している必要があり、そのルール把握が面倒、かつ困難だったためです。

しかしＫｌａｎの場合、コンピューターが既にルールを完全に把握しているためマスターですらルールとデータを完全に把握する必要がありません。

最低限の操作方法さえ知っていれば、それ以上はなにも知らなくてもマスタリングが可能です。



Q：シナリオ管理は大変なのでは？
A：そのためのシナリオブックシステムです。

今回テーブルトークＲＰＧのシナリオ制作の方々に依頼したいのは、フレキシビリティーの高いシナリオの基本型を作るということです。

町人には条件分岐で事前に設定された台詞と、シナリオのガイダンス、マップデザインなどがあります。なら、どうしてゲームマスターが必要なのか？

Ｋｌａｎの場合、ゲームマスターはコンピューターが用意した人筋に介入する調停者として位置づけられているからです。

なにもかも１から作るのではなく、このシナリオはこうした方が楽しいなというアドリブを即興で入れるためにこそ、ゲームマスターは存在するのです。

シナリオではこうなっているけどこう答えた方がよいなとかそういう判断こそ、人間が行なうべきものといえます。

Q：マスターとプレイヤーって、殺し合いで勝負がつくの？
A：いいえ、いかに自分のプレイで楽しませるかを競うのです。

ゲームマスター用に最低限の操作方法を覚えるマスター用チュートリアルモードなどでも、ＮＰＣキャラクターをいかに全滅させず最後まで誘導するかというミッションを用意して、マスターとはプレイヤーを殺すのが勝利条件ではないという教育を徹底させることにします。

プレイヤーをいたずらに全滅させるマスターは悪いマスターであるということを分からせるチュートリアルのデザインを行ないます。

Q：シナリオブックだと飽きるのでは？
A：シナリオエディターを添付し、シナリオ集を発売します。

このＫｌａｎは、極限までユーザーに開かれたシステムを志向します。

シナリオの改造、新規制作はユーザーに開くべきです。そうすることにより数多くのシナリオブックが日夜産み出され、そのバックボーンがこのゲームの強力な資産として有効に活用することでしょう。

優秀なシナリオブックを求めてシナリオコンテストを開催し、その結果集まった作品をアドオンシナリオ集として発売するという展開も充分考えられます。

現に海外ではアンダーグラウンドから始まった「Ｑｕａｋｅ」の草の根レベルデザイナー出身のスターレベルデザイナー、リチャード·グレイのような存在も現れはじめています。

リチャードが初期に作ったＱｕａｋｅ用レベル等こそが、Ｑｕａｋｅを長きに渡って最強の座に止めているといえます。ミッションパックやレベルデザインツールの充実した３Ｄアクションゲームは、その安定した資産ゆえに絶大な支持を集め、堅調な売れ行きを示すのです。

ユーザーに長く愛される堅牢かつ柔軟なシステムを構築し、その結果として長期に渡って安定的な利潤を生む、それがソフトウェアビジネスのあるべき姿ではないでしょうか。

Q：途中でメンバーが抜けた場合は？
A：簡易·詳細設定の双方が可能なオートロールプレイ機能を用意します。

ラグなどでセッション中の参加者が突然落ちるなどということも、充分考慮に入れています。

それ以外にも、なんらかの理由でセッションを中断したい場合なども十分に考えられます。

ですが、セッションの途中でプレイヤーが落ちるというのはやはり困惑する事態です。

そこで、もしなんらかの理由で落ちてしまった場合はピア ｔｏ ピアでデータがやり取りされなくなってからしばらくののち、そのプレイヤーキャラクターはＡＩ操作のＮＰＣキャラクターとなってゲームに復帰します。

その場合、そのキャラクターのアイテムは拾えない、金も漁れないなどの予防措置を取ることに致します。

Trashworks 03 KLan

クラン顛末記

この企画は、自分のホームページ上に書き込んだコラムがきっかけでした。元々は現在パソコンゲームで主流になりつつあるネットワークゲーム関する思考実験を行うために書いたものです。

その思考実験の主題は「対戦以外では成立しないゲーム」でした。

既存のネットワークゲームは、人間との対戦を行わなくても成立し得るシステムのものがほとんどです。そのための思想的なブレイクスルーをどこに設定するかというところが、皆の悩む点であろうと思い、コラムを書き進めていきました。

その途中で、ネットワークゲームや対戦型ゲームとはなんぞやということを考えていくうち、対戦型ゲームとは「コンピュータ上に再現された共通のデータに干渉し合うことである」という考察に行き当たりました。

そこからひとひねり加えて「データが共通でありさえすれば、データへの干渉ルールは同一である必要などない」という点にまで行き当たることができたのです。

これには我ながら斬新な考えだと自画自賛しましたが、よくよく考えてみれば野球なんかは対戦ゲームですが、攻守が入れ替わることにより、守備側と攻撃側の干渉ルールが毎回入れ替わりながら成立しているわけです。

つまり、データ管理が同じでありさえすれば各プレイヤーが同一のゲームシステムで遊ぶ必要は全くないということは、100年以上も前

に既に証明されていたわけです。

もっとよく考えてみれば、家庭用ゲームですら『バンゲリングベイ』は15年も前にこの考えを先取りしていました。

『バンゲリングベイ』

1985年、ハドソンがファミコンで発売したシューティングゲーム。Apple2用作品。プレイヤーはヘリコプターを操り母艦の空母を守りながらバンゲリング帝国の施設を爆撃していきます。

2P側のプレイヤーはなんとバンゲリング帝国側を操ることができ、各地に散在する固定砲台で1Pのヘリコプターを迎撃していきます。

『バンゲリングベイ』そのものは決して面白くはなかったものの、ウィル・ライトはやはりその後『シムシティ』を作っただけのことはある天才といえるでしょう。

ちなみにこの『バンゲリングベイ』は、筆者が高校入学祝いに初めてファミコンを買ってもらったとき、本体と同時に買った記念すべき最初の家庭用ゲームソフトだったりもします。

対戦者同士のゲームシステムが同一である必要はないというのは、ある意味において大きなブレイクスルーです。

『バンゲリングベイ』を例に取れば、アクションゲームのシステム対シューティングゲームのシステムなんてのが成立してもいいことが分かります。

データ管理がほぼ同じのゲームであれば、どんなジャンル同士だって対戦することができるわけですからね。

もうひとつ、ここに至るまでに考えていたことがありました。

それは、テーブルトークRPGのコンピュータ上での再現という課題です。高尚なことを考えていたわけではなく、きっかけは非常に単純

なことです。
そもそもコンピュータRPGを初めて作るソフトハウスなどでは、そもそものノウハウがないため、テーブルトークRPG関係の会社にコンピュータRPGのシナリオやシステムデザインを発注しがちです。
そして、これが大きな勘違いのもとなのですが、テーブルトークRPG業界の方はどうもコンピュータRPGはテーブルトークの下位互換であるという、大変な思い違いをされており、その根本的な差異を無視している方が非常に多いのが実状です。
コンピュータRPGはコンピュータが、テーブルトークRPGは人間がマスタリングしてゲーム進行を管理するという大前提が分かっていないのです。その結果、様々な弊害や齟齬をきたし、結局は筆者や他のヘル専の方の出動という事態に陥ります。

実は筆者はテーブルトークRPG関係者一般に蔓延するこの悪癖には、何度か煮え湯を呑まされてきました。結果、テーブルトークRPG関係者が判で押したように異口同音に唱える「テーブルトークの面白さをコンピュータRPGに」というオリジナリティのカケラもない紋切り型の発言にうんざりしていました。
そんな価値のない常套句はもう聞きたくないから、なんとか黙らせる方法を考えていたという方が正確でしょう。
そこで、先ほどの対戦者のシステム的な同一性の放棄という点で考えれば、テーブルトークRPGの場合もまた、マスターとプレイヤーの扱うデータは同じでもゲームシステムは同じではありません。そこでプレイヤーのアクションをアクションRPGにまで落とし込んでみると、検証の結果ゲームマスターはリアルタイムSLGレベルの操作系にまで単純化することが可能

であることが判明したのです。
ちなみにパソコンでは今、アクションRPGである『ディアブロII』が期待に違わぬ出来で登場し、リアルタイムSLGの『スタークラフト』が『ディアブロ』以上に爆発的な売り上げをみせています。

『スタークラフト』と『ディアブロ』

最も有名なアクションRPGである『ディアブロ』と、最も有名なリアルタイムSLGである『スタークラフト』を類例として挙げさせていただきました。
双方とも全世界で200万本以上売れたパソコンゲームです。ちなみに双方ともブリザード社の作品であるというのが、パソコンゲームの現状を認識する上で非常に興味深い部分であるといえます。

つまり、少なくともきちんと作ればきちんと遊べるものにはなるし、少なくとも採算ラインを割るほどの悲観的な売り上げになるということもないだろうという、最低限の検証は済んだも同然ということです。
そうなれば、文字通りテーブルトークの根本的なプレイヤー対マスターの駆け引きという面白さ「だけ」を抽出して、プレイヤーに提供することができるようになります。
そういう思考実験を主眼に持ち込み用の企画へとまとめたのが、この『クラン』だったということです。
現在『クラン』は、飛びこみで何か持ち込まなければならないときに相手の反応を見るためのサンプル企画書として活用しています。
これを読めば、どんな疑い深い会社でも「コイツは少なくとも自分の考えを文章化できる」と分かってもらえるからです。
そうなれば、焦らずとも仕事はいずれ取れますからね。

ヘル専事件簿

第2話

報酬は使途不明金

今度はちょっとギャラの話をしてみようか。一番興味のあることだろうしな。

言うまでもないことだとは思うが、俺たちのようなヘル専は別に俺や君みたいな企画屋に限った仕事じゃない。

実際問題、ヘル専にはプログラマーやグラフィッカーの方がはるかに数が多いのさ。まぁもっとも、彼らは自分がフリーだと思ってるから影でヘル専なんて呼ばれてるのなんか知らないかもしれないけどな。

そもそもフリーなんていったら聞こえはいいけど、要はゲームの開発で人手が必要になったら呼び出される、ゲーム開発における雇用の調整弁みたいなもんさ。俺たちは、ゲーム開発における労務者以外の何者でもないんだぜ。

昔、フリーには好きなときに好きな場所で野垂れ死ぬ権利だけがあるっていってた奴がいるけど、ありゃ嘘でもなんでもなく単なる事実だ。

それでも、プログラムやグラフィックや音楽のヘル専ならよくいる。会社だって、人手が足りないから増員しましたっていえば、あんまりカッコイイ話じゃないけど良くあることだから、そのまま認められる。

だけど、ことディレクションや企画のヘルプが入ったって話になったら、事態は急にややこしくなるんだよ。企画やディレクションなんてのは常にプロジェクトの中核で、身体の部分で例えたら頭みたいなもんだ。

君が体の具合が悪いとき、どこが悪いのか聞かれたとしよう。「頭が悪いんです」なんていえないだろ？

それと一緒で企画で人手が必要な状態ってのは、そのプロジェクトそのものがかなり洒落にならないぐらいテンパってるってこと以外の何モノでもないんだ。しかも、社内の他のチームから

ならまだしも社外の企画屋のヘル専を呼び付ける状態っていったら、俺たちがしくじれば後はないってのと同義だと思った方がいい。

で、それがどうしたかっていうと、その後に続くのは「ヘル専のあなた方が手伝ったことはなかったことにしてください」ってお願いだよ。君もご存知の通り。

しかも、会社の上層部に社員ではない企画者を介入させたことを知られたくないプロデューサーやディレクターが、内緒で仕事を振ってる場合なんかもあるんだよ。

その場合一番困るのが、その会社に俺達に報酬を支払った証拠がない場合があることなんだな。

アルバイトのテストプレイヤーの人数を帳簿上で操作してたり、飲み屋で大宴会をやって50万円も使った接待を月に3回やったことになってたり、もっとひどい場合なんかはプロデューサーのボーナスを水増ししてそこから払い出されたりしてるわけだ。

これは、税金を払うときにメチャクチャ困ったことになる原因のひとつになるし、そもそも自分への報酬を使途不明金として処理されたりなんかしたら、自分の仕事に誇りを持てなくなるんだよなぁ。

だからこそ、金にこだわる奴も多いってのも事実だ。俺たちの仕事は決して表に出ない。だからこそ、俺たちの評価は受け取った金額が指し示す数値だけになるんだよ。

俺たちの関わったゲームを遊んだユーザーの嬉しそうな笑顔が俺たちに向けられることは決してない、決してな。まぁもっとも、面白くないどころか商品として発売していいレベルですらないから呼ばれるんだけど。

それがヘル専ってやつの宿命なんだろ？

スーパーゲームクリエイター列伝 Z編

Part.II

入社早々超上等

親戚による縁故入社でさっそうとゲーム業界デビューを飾ったZさん、親戚氏は社内でも人望があることで有名です。開発チームもゲーム専門学校卒業という実績もあり、即戦力として使えると踏んで歓迎の意向を示しました。

何も知らないよりはマシだろうと考えたわけです。

でもZさんは、ゲーム専門学校卒業という肩書きが付いた時点でいっぱしのクリエイターになったと錯覚してしまうほど、思考能力がアレな人でした。

その証拠に、Zさんは口癖のように一流のクリエイターという言葉を乱発していたようです。ちなみに専門学校卒業したてといえばゲーム業界の認識てはぺーぺーの極みで、軍隊で例えれば基本訓練が終わったばかりの新兵も同然です。

一流のクリエイター

そもそも一流のクリエイターなんて言葉は、本当に一流のクリエイターはインタビューかプレゼンテーションの場でしか使いません。

そういう言葉をそれ以外の場で使う人もいますが、それは自分は一流のクリエイターだという誇大妄想にいろんな人を巻き込んで生きてきただけの、単なる天然詐欺師です。

その逆に、この言葉のうさん臭さに気付いてしまい、いかなる場合も絶対に「一流」とか「クリエイター」なんて言葉を使うことができなかったり躊躇してしまう人間もいますが、それはそれで二流だともいえますけどね。

この言葉のうさん臭さを充分に自覚しながら、それでも使うべきところでは恥ずかしげもなくサラリと使ってしまえる胆力の持ち主。それが一流のクリエイターです。

最低限のことしか学んでいないのに、実務経験があるかのように錯覚してしまうのは非常に危険なことといえます。こういう錯覚を起こさないようにゲーム専門学校の講師陣は再三の努力を行っているはずですが、やはり馬の耳には念仏は届かないものです。

本人も含めてすべてが勘違いしたままZさんは入社、そして最初の事件です。

同期で入社してきた同僚は企画書のフォーマットというものがいまいち掴めず、ゲーム専門学校卒業のZさんにそのことを質問しました。

そこでZさん、不快を露骨に表情に示して「……いいですけど、これ機密事項なんですよ……絶対パクったりしないでくださいよ……この業界、そういうの多いから……僕の考えたこれを商品化したら50万本はかたいっすよ。ま、完全オリジナルのゲームだからパクられても大丈夫だし。ま、パクっても僕の考えたシステムだから訴えますけどね。有利なのはこっちだし。いいっすよ」と出会って3日の4歳年上の同僚に向かって大放言。

変な本の読みすぎでこの業界の余計なことだけ知ってるゲームマニアが、ゲームプランナー志望なのにサンプルの企画書すら持って来ない理由として10人のうち8人は使いそうな台詞といえます。

肝心のそこまでいう内容はというと、

・鉛筆書き
・挿し絵のみで構成
・肝心のゲームシステムが『戦いの挽歌』（1986年・カプコン）そのもの
・「プロデゥース・バイ・HIRO」（原文ママ）という署名

という、大変な数え役満ぶりです。

本当はこのときにこの会社の誰かがガツンといっておくべきだったのですが、なにぶん縁故入社のため、親戚氏に遠慮して誰もZさんに注意しませんでした。

Zさんのもともとの資質の問題もありますが、彼の華麗なる日々はここから始まっていくこととなるわけです。

署名の重要性

文章への署名は、その人の人格や経歴や教養といった人となりを如実に表す鑑のようなものといえます。そこでこのZさんによるナチュラルボーン感覚溢れた天然ぶりが凝縮された署名の面白さを解説すると、以下の3点に集約されます。

・意味もなく横文字を使っている
・その横文字はカタカナで書いてる
・カタカナで書いてるのに間違ってる

さて、ここで是非試してみてください。たとえどれほど高名な小説家がものした流麗な美文であっても、最後に手書きで「プロデゥース・バイ・HIRO」と署名してみれば、一気にIQが50ばかり下がって見えること請け合いです。

こういう場合、下手なことを考えず実務的に「文責：Z○○弘」（例）とか書いておけばそれで充分ですが、そうはいかないZさんの因果が如実に現われているからこそ面白いわけです。

まぁもっともそれ以前に、企画書を書くことは全然プロデュースじゃありませんが。

教訓

すべての間違いは最初にあり。

第5章
詐欺師たち

詐欺師のいるメリット

他のメディアでもそうですが、ゲーム業界には分かってない大手や海外のゲームメーカーを食い物にして生きている詐欺師のような人たちがいます。

そんなペテン師同然の奴が大手を振ってまかり通るから、ゲーム業界はいつまでたっても成熟できないんだとこぼす人もいますが、それは違います。

業界がある程度成熟したからこそ詐欺師が現われ、ある意味で安定するのです。ハリウッドを見てみれば分かります、ハリウッドこそ、詐欺師の巣窟ではありませんか。

詐欺師、それはハリウッドの英雄

80年代終盤から90年代中盤にかけてのバブル期、ハリウッドの映画会社を買った日本企業は例外なくアメリカ映画界の詐欺師たちにケツの毛までむしられる破目になったことを覚えている方も多いでしょう。

しかし、それがソフトウェア産業における正しい姿なのです。ハリウッドの筋金入りの詐欺師たちは日本企業にたかりにたかりまくってバカスカ金を巻き上げ、クズみたいな映画を量産し続けました。

当然無意味に金ばかりかかるクズ映画ですから、もうビックリするほどすごい赤字が出まくります。日本の会社は全然利益を回収できません。

映画は儲かると思い込んでいたのに凄まじい損害が出て驚いた人々は、次には「ハリウッドのソフト資産を使った新しいデジタルコンテンツ作り」などという詐欺師の常套句そのものの言葉でまたもや操られて、映画業界はおろか、コンピュータ業界にまでカモられる結果となりました。

実体の伴わない言葉で簡単に騙されてしまう、経済雑誌が書いたものしか読まないような地に足のつかない新しモノ好きの甘いおじさんたちが、それこそ会社が傾くぐらいコテンパンにやられたわけです。

しかし、結果的にハリウッドの詐欺師たちは、そうすることによってアメリカの魂であるハリウッドを映画のなんたるかなぞこれっぽっちも分かってない日本の成り金どもから守り通したのです。アメリカ人の立場で考えてみると。

ルーカスやスピルバーグの語る映画に対する真摯な正論では、ハリウッドを守ることはできなかったでしょう。ハリウッドの、名を出すことも憚られるしたたかな詐欺師たちだけが、アメリカの魂を守ることができたのです。アメリカ人の立場で考えてみると。

ところで、ハリウッドから追い出された日本の成り金企業の中にはゲーム系出版社の〇〇〇〇も含まれてましたが、細かいことはあまり気にしないで下さい。

ゲーム業界を大きな生き物に例えれば、彼らは抗体のようなものです。

そして参入するための障壁でもあります。この詐欺師の試練を乗り越えられない会社は、たとえスムーズに参入したにしても、結果的に業界そのものにとってとてつもない禍根を残しつつ、とっとと撤退してしまいがちです。

ゲームを全く分かってない大手資本をまともに受け入れるとどういうことになるか？　ということは、それこそ1982年に発生したアタリショックが全てを物語っています。

アタリショック

1982年、アタリ社のビデオコンピュータシステム（VCS）はアメリカ国内で1400万台、アメリカ全世帯のうちおよそ3件に1件の割合で出荷されていました。

ところが、クリスマス商戦において各社が発売したVCS用のソフトや、同じように売り込もうと当て込んだゲーム機の売り上げが突如として激減。それどころかアメリカの家庭用ゲーム機市場そのものがあっという間に壊滅、アメリカ経済史に名を遺す大事件となったのがアタリショックです。

そもそも創業者ノラン・ブッシュネルからアタリを買収したのが、ワーナー・コミュニケーションズ・グループでした。これは映画を中心とした映像メディアの一大グループなのですが、残念ながらゲームのことが分かってるとはいい難い状態だったようです。

で、自分がゲームの善し悪しを見分けられないことからゲームの質なんてものは全くどうでもいいと思っている幹部の大失言や、宣伝さえバンバン打てば客は騙されてどんどん買ってくれるという拙劣な思い込みで売り上げが急激に落ちました。

それは、当時のアタリが誇る最高のゲームデザイナーたちの行った「自分の制作したゲームには、必ず自分たちの名前をクレジットしろ」との要求に対してワーナーから派遣されていた経営最高責任者レイモンド・ケイサーが、

後世歴史的大失言とされる「タオルのデザイナーは自分のデザインしたタオルに名前を入れるのか」という反論に象徴されています。その言葉に激怒したゲームデザイナーたちはアタリを退職、アクティビジョン社を設立したことが、アタリ衰退の大きな原因となっているのですから。

確かに、宣伝で駄作を売ることは可能です。しかし、そのときに切り売りしているのはゲームソフトそのものではなく、企業として長年築き上げてきたブランドイメージそのものであるということに気が付かないわけです。

一度騙されたと感じたユーザーがまたその会社のソフトを買ってくれるようになるまでに、一体どれほどの時間を要するのか分かっていないと、短期的な増収の後にとてつもない不信の山だけが残るわけです。

そういう分かってない人物や企業が何かの間違いで産業の頂点に立ってしまったとき、業界そのものが大規模な退潮に見舞われることになるのです。

（参考文献『テレビゲーム電視遊戯大全』）

ファミコン時代はまだまだ詐欺師の数が少なすぎたが故に誰にでも参入でき、そこそこ儲けてしまえたので、ものすごい数のクソゲーが市場を荒らし回ることになりました。

だから80年代にファミコンで市場を荒らしまくった某レコード会社系のゲーム部門が最近出した、開発に2億円もかかってしまったという格闘ゲームの悲惨な出来と、その売り上げにより会社のこうむったダメージを見るにつけ面白くてしょうがなくなるわけです。

分かっていない大手資本の横暴から業界そのものを守るために、詐欺師たちは今日も暗躍しているのです。

失敗だらけの大企業参入

ゲーム業界は外から見るとよほどおいしい業界に見えるんでしょう、昔から他業種の大企業が続々と参入しては撤退を繰り返しています。

じゃあ、今ゲーム業界のナンバーワン企業のソニーはどうなるんだ？　という突っ込みもあるかもしれませんが、これは他社の成功に学ばず、失敗の事例をひたすら研究し尽くしたから成功したからに他なりません。

ゲーム業界での成功の秘訣は成功者に習うことではなく、失敗者を徹底的に分析してコケる原因を洗い出す消去法にあります。

そもそも成功者はなぜ成功者になれたのかというと、成功するために、なぜ自分がそうしなければならなかったのかを理解しているからです。逆に失敗者はその常として、成功者を真似しても、なぜ自分がそうしなければならないのかを全く理解していなかったりしがちです。

ひたすらに成功者と同じように振る舞えば勝てると思い込むところで安心してしまい、思考停止しているところで、既に負けることが決定しています。

一番端的なのは、ソニーはプレイステーション発売時に「これはゲームマシンだ」とひたすらいい張り、絶対にマルチメディアマシンとは呼ばせなかったところに現われています。

この思想は今でも完全に徹底されていて、99年3月に発表されたプレイステーション2の発表会においてソニー本社の社長がマルチメディア云々といったときも九多良木社長が即座に訂正、ゲー

ムマシンだと改めて明言したことからも明白です。
これは、完全に先行していたマルチメディア規格であったCD－Iや3DOのビジネスモデルの壊滅的大敗北を徹底的に研究し尽くしての言動であると考えられます。

マルチメディア呼ばわりとは失敬な！

マイクロソフトはX－BOXの展開において、マルチメディアプラットフォームとしての展開について言及することに対して、非常に消極的です。というか、ここでもマイクロソフトのジェイムズ・スパーン氏は「X－BOXはゲームマシンである」と改めて明言しています。

これはなぜかというと、マルチメディアというなんら具体性のないイメージがターゲットの性格を不確定化してしまうということに他なりません。ゲームといえば、どんなおじさんでも「ああ、ピコピコやる奴ね」ぐらいには認識できます。

でも、マルチメディアという言葉そのものは、誰にも説明できません。あまりにも説明が困難な状況を利用して、マルチメディアの名を語って不届きな所業におよぶ詐欺師……あわわ、純粋頭脳労働者が暗躍するからです。

わけが分からないソフトでも、マルチメディアという言葉が付いた瞬間、それをあり難く感じることができない自分の方が悪いのではないかという錯覚をしたことはありませんか？　誰でもそんな過ちは、一度や二度経験していると思います。

実体が伴わないままイメージだけを先行させて「客を騙して」売ろうとすると、その後に残るものが飽きられ、

打ち捨てられた上で大破局していくというのは、メディアの歴史が何度も証明しているはずです。
しかし、歴史は何度も手を変え品を変えて繰り返されています。プレステでさえも、その初期においてはマルチメディアを嵩に着て不出来なソフトを押し付ける怪しげな連中が跳梁跋扈する場になったという事実もあるわけです。
そんな言葉を使われたら、失敬だと思ってもしょうがありませんよね。

で、こういうゲーム業界への理解が足りない他業種の大企業や、日本市場に橋頭堡を確保したくてしたくてしょうがないんだけど、日本に対する知識が何もない海外ソフトメーカーに食らいついて生きるのを商売にしている業界ゴロがたくさんいるのがゲーム業界の現状です。

黄金の国で笑う悪魔

そもそも海外ゲームメーカーにとって日本はアメリカやヨーロッパ圏に並び、ただ一国だけで世界最大級を誇るゲーム消費市場です。にも関わらず、海外ゲームメーカーのほとんどは、その旨味に預かることができないという鬼門中の鬼門と捉えられています。
日本では日本製のゲームしか売れないというのは、海外ゲームメーカーの間では常識として語られています。そのくせ、日本製ゲームはアメリカやヨーロッパのプレイヤーの心を捉えて離さないという事実は、開発者のナショ

ナリズムを大いに傷つけます。
「俺のゲームが日本では通用しない」という事実が、どうあっても面白くないのでしょう。
そこで「皆が失敗するんなら、この俺が日本市場で覇を唱えてやろう！」というチャレンジャーが登場することになります。だいたい、大ヒットソフトを出して破竹の勢いで業務を拡大し始めた海外ゲームメーカーの社長が、気が大きくなって、つい日本進出を決断してしまうようです。今まで死屍累々なのだったらなおさら、我が社が初めて日本で成功すれば男前が上がるじゃないかというところでしょうか。
今までのゲームメーカーも皆、ウチの会社のこのゲームをもってすれば日本市場に鉄槌を撃ち込み風穴を空けることができるはずだと自信を持って挑戦してきていることは、この場では過小評価されています。
で、こういうときに絶妙のタイミングで日本支社設立の話を持ち込んでくる人が必ずいて、どうやら話を聞くと、今までいくつもの海外ゲームメーカー日本支社の設立に携わったといいます。その経験豊富さを買い、ビジネスパートナーとして安心できると思い、その結果まんまと蜘蛛の巣に引っ掛かるわけです。
だいたい、なぜ「いくつも日本支社の設立に携わったってことは、それだけいろんな海外メーカーの支社潰しの前科がある」とは考えられないんでしょうか？
外人さんというのはつくづく不思議ですが、とりあえず海外ゲームが日本で売れない理由の半分は、支社潰し業を営まれている皆さんの大活躍あってのことです。日本のゲーム会社は彼らに対して、感謝の気持ちを忘れないようにしたいものですね。

しかし、これはある意味でゲーム業界に存在する独立心旺盛な小さなソフトハウスが己を保ちな

がら独立独歩でやっていくため、ゲーム業界の意志が産み出した免疫機構のような必要悪かもしれません。

業界生え抜きのソフトメーカーが理解の足りない大手資本に蹂躪されるとどうなるかということは、前述のアタリショックを見れば明らかですから。

そうなるぐらいだったら大手資本が業界ゴロに全身たかり尽くされ、ついでに奈落の底に落とされることによって起こる被害の方がはるかに少ないわけですから、それもある意味は仕方のないことなのではないでしょうか。

業界ゴロの襲撃に上手く立ち回れない大企業はゲーム業界参入試験に落第したのと同じなので、高い受験料を払っていただき、お引き取りを願うことになるわけです。

苦痛を伴いながらこの敷居を乗り越えてくる大企業にしか、ゲーム業界で成功する資格はないのです。

教訓：金しか持ってない奴はカモられて当然。

News & Topics

ニュースアンドトピックス 2000-9

2000 9

角紅、ゲーム業界に電撃参入!!

2000年7月20日、都内の超有名高層ホテル58階梅の間に約600人の報道陣を集め、角紅がゲーム業界への本格参入を発表したぞ。

角紅といえば世界的にも有名な総合商社。最近デジタル・エンターテインメント事業部を設立し、コンシューマーゲームの制作発表も近いといわれていただけに、周囲の期待は高まるばかりだ。

記者会見によると、角紅は謎の大物ゲームクリエイター、HIROプロデュースによる“プロジェクト・ヴァルキリー”を展開。RPG、アクション、アドベンチャー各分野のソフトを3ヵ月連続でリリースする。これまでに類を見ない大型プロジェクトだけに、他メーカーの動向も気になるところだ。

注目の第一作タイトルは、『雀夢（ジャンムー）』。制作費50億を越える大型企画で、3Dダンジョン探索型RPGに格ゲーの要素を盛り込みつつも麻雀の要素もくわえた新しいタイプのゲームとのこと。

今回は明らかにされなかったが、次世代機も噂されており、年内にも正式発表される見込みだ。今年のゲーム業界は角紅から目が離せなくなりそうだ。

完成間近のニューハードとは!?

ニューハードの詳細はいまだ極秘のベールに包まれているが、一説によれば、独自規格のDVDを搭載した新世代のマシンになるとのウワサも。

これが、プロジェクト・ヴァルキリーの全貌だ!!

総制作費100億円を越える巨大プロジェクト!!　その軸となるのが3ヵ月連続でリリースされる3本のソフトだ。参入第一弾となる『雀夢』では、師匠を殺された若い武道家の一生をシネマティックな手法で表現。5枚組を超える大作となるのだ。なんと、ムービーはハリウッドの全面協力のもと、アマゾンの奥地に実物大のスタジオを作り撮影。本物の臨場感を大事にしたいというスタッフの意気込みが伝わってくるようだ。待ちどうしい発売日は12月4日。買っとけ。

全国のみなさまへ

プロジェクト・ヴァルキリー
発売延期のお知らせ

12月4日に発売を予定しておりました〝プロジェクト・ヴァルキリー〟シリーズ第一弾、『雀夢(ジャンムー)第一章〜福生〜』ですが、諸般の事情により発売を延期させていただきます。

スタッフ一同、より高いクオリティーの作品を目指し、日夜作業中です。発売を楽しみにされていた方、および関係各所に心よりお詫び申し上げます。

KADOBENI
株式会社
角紅DC
〒999-9999　大企業詐欺市3210
FAX情報 9876-543-210　音声によるガイダンスが始まります。
ホームページアドレス　http://www.kadobeni.co.jp/

Project Valkilie

計画書

Confidential

プロデゥースド・バイ・HIRO

プロジェクト・ヴァルキュリー

[現状認識]
現在ゲーム業界は空前の好況に沸いているにもかかわらず、われわれ角紅は今まで3度ゲーム業界への参入を試み、そのすべてにおいて芳しい成果を挙げられなかった。

前回の参入においては、我々が目指した数年前から１０年前のゲームを２９８０円という戦略価格で販売する画期的なプロジェクトが、一部インターネット等で
「このラインナップに名前をつけるとしたら、クズゲーム一覧表とかでしょうか？」
「バーニングソリティヤーなんざ今どき３０円でもいらねェ」
「イエッヒー！　さすがは総合商社、胸がすくほど見事な騙されっぷりですナリー！」
等と書き立てられ、理解を得られずプロジェクトそのものの勢いが失速したものと考えられる。

[訴求点]
前回までは、このように我々がゲーム業界の市場特性への理解不足をきちんと認識していなかったことが成果に繋がらなかったものと認識する。
私見ではあるが、だから前回は詐欺師そのものの某コーデネーターにいいように食い物にされたのだと考えている。
今回は前回とは大きく異なり、若くして偉大なゲームクリエーター阿部広樹氏の協力を得、大きく打って出て今までゲーム業界で失った金銭的損失と信用を一気に挽回する、まさに起死回生の一手である。

阿部氏はゲームだけではなくニューメデアやマルチメデア、インターネットやバーチャルリアリテーにも精通したナウいクリエーターであり、ゲームや映画をはるかに超越した新世紀のオルタメデアというものを提唱される弁舌鮮やかでチョベリグな天才肌の芸術家である。
さらにその思想はインターネットを通じ洗練された、ファジーな新時代の哲学者でもある。

彼は現代のレオナルド・ダ・ヴィンチと称される本物の天才であり、彼の立案する壮大なプロジェクトに投資すれば、必ずや総合商社・角紅がゲーム業界において今まで築いた失策の血河と汚名をそそいで貰えるものと確信する。
現在、マーケットホルダーは家電業界であり、はゲーム業界で完全勝利を収めた。ソフトビジネスにおいても、我々大資本の本気をゲーム業界に思い知らせる機会であると考える。
それが、現在アラスカ支部に配置転換になられている前推進本部長の雪辱となると考えるのである。

[プロジェクト概要]
開発予算総額１００億円。
阿部氏の提案どおり、専用のオルタメデア・ゲーム機を開発。家電業界数社と提携し、本体を系列の家電ショップの強力な販売網を駆使して売りまくる。
性能的には競合他社の次世代機に比べて１０分の１程度のものとなり、値段は７９８００円以下で販売する予定だが、ただのゲーム機ではなくオルタメデア・ゲーム機なので性能的な不利は容易に覆せるものと考える。

はじめに
私が、阿部広樹である。
口さがない連中は私のことを２１世紀のダ・ヴィンチなどと呼ぶが、個人的にダ・ヴィンチと比べられることに戸惑いを感じる。
なぜなら、どう考えても私の方がはるかに優秀だからである。
さて今回の角紅のゲーム業界参入プロジェクトであるが、私がついているからにはもう安心だ。
私なら、予算1億円もあれば１００万本は売れるソフトを開発できる。その私に１００億円渡せば、世界初の1億本ソフトが誕生するのはもはや歴史の必然だ。
金だけを用意していれば、あとは大船に乗ったつもりでどーんとすべてを任せて戴きたい。

ゲーム概要
「ファイナルファンタジー８」みたいな移動シーンと「シェンムー」みたいな迫力ある戦闘システム。

ゲームボリューム
松上電気規格のＤＶＤメディアで5枚組。
このゲーム１本でオルタメディアマシンが1億台売れる見込みなので、独自規格のＤＶＤフォーマットを採用して他社につけいる隙を与えない。

訴求点及び予算概算
全編に溢れる細緻なリアリティー。
リアリティーを出すために、アマゾンの奥地にキャプチャー用の実物大セットを組み上げて撮影。予算５０億円。

リアリティーを出すために、全ザコキャラにいたるまでモデリング用の実物大彫像作成。さらに正確さを期するために、その彫像はすべてガンメタルインゴットからの削り出しで作成。予算２０億円。

リアリティーを出すために、ＳＲＳ（センシティブリアクションシステム）を開発、足の指の動作までモーションデータを制御できるものとする。足の指の動きにいたるまで、ハリウッドの超一流俳優陣を起用して行なう。予算１０億円。

雑費30億円。

おわりに
　この無駄のない完璧な計画をご覧いただいたこの期に及んでは、角紅の未来はもう約束されたも同然である。
　真の男とは真の男を知る者のことだという言葉もある、角紅が日本男児の気骨を持つ真の男子たる企業であるならば、ここで私に賭けてみなさい。

Trashworks 04 Project Valkilie

プロジェクト・ヴァルキリー顛末記

さて、総合商社角紅は、ついこのあいだクズみたいな昔のパソコンゲームの権利を大量に掴まされてひどい目にあったばかりなのに、またぞろ新手の詐欺師である阿部広樹氏にまんまと騙され始めています。

そう、騙される会社というのは騙されたことを反省はするし残念には思っても、そこから何かを学ぶことができない会社なのです。だから、一度でも詐欺師にしてやられた会社は、ほとぼりが冷めた頃を見計らって何度でも詐欺師の襲撃を繰り返し繰り返し受けることになります。

それにしても、今回の騙され方は半端ではありません、何しろ100億も持っていかれそうになっているのですから。何度も騙されているのに、こんな無謀な……というか、明らかに怪しい計画に乗ってしまうのでしょう。

アラスカに更迭された人間まで出しているのにどうしてこうも騙されてしまうのか、と思うかもしれませんが、アラスカに更迭された人間までいるからこそ、ここまで後に引けなくなっているのです。

これは、ギャンブル依存症の人が負ければ負けるほど張る金額を大きくして、今までの失敗を取り戻そうとするのと同じ心理であるといえます。

だから一度も騙されたことがない状態ならとても100億は出さなかった角紅も、度重なるゲーム業界参入失敗により既に正常な判断能力

を失っていると見て取られたからこそ、ここまで大きな仕掛けにまんまと誘い込まれたわけです。

さて、このようなパターンの場合どのような経緯を踏むか、シミュレーションしてみましょう。

3ヶ月目

いきなり10億ほどかけて、大々的に制作発表。

4ヶ月目

キャプチャー用実物大セットを建築開始。ここでいきなりコストがかかり、50億の予算の倍ぐらいかかる。いきなり、この時点でマイナス10億になる。角紅真っ青。

6ヶ月目

早くも社内では、今なら止められるとプロジェクトの中止を訴える反対派が現われる。しかし110億も注ぎ込んだプロジェクトを止めるのはあまりにも恐ろしすぎるため、誰も決断できず。そのまま阿部氏のいいなりに10億出してしまう。

実はこの頃、並行してモデリング用の実物大彫像も作製。30メートルを越える実物大のラストボスをガンメタルで削り出すだけで30億円もかかっているのは、未だ発覚していない。結局、実物大ガンメタル彫像を全部作るには80億円もかかることになる。

12ヶ月目

やっとセットと実物大彫像が完成。ゲーム制作に入る。モーションデータは10億円という当初の予算で充分足りた上に2億ほどお釣りが出たので喜んでいたら、スタッフが2億円浮かせた記念パーティを盛大に開き、その他もろもろ

3億円使ってしまう。

16ヶ月目

当初計上していた予算の倍以上かかっていることが発覚、阿部氏以外の責任者数人の首が飛ぶ。この頃には既に皆、阿部氏を切りたくて切りたくてしょうがない状態だが、ここで切ったらあまりにも混乱が大きくなるため切ることができない。

経済誌などでも「現代の『メトロポリス』」などと呼ばれて一斉に叩かれ始めるが、角紅一同もう戻れないことに気付く。

22ヶ月目

いつ聞いても「あと10億円あれば完成だ」という台詞ばかりで、既に10ヶ月が過ぎる。

確かにゲームはじわじわと完成に近付いているが、気まぐれな思い付きで、いきなり12章に分けて1年に渡って毎月発売するとか目茶苦茶なことをいい出し、今までにも4回も替えたおかげで当初からは原形を止めない状態のシナリオの新たなリライトを行う。

26ヶ月目

ようやく第1章発売される。実に350億円以上の資金がかかった壮大なソフトになってしまったが、第1章は話題性もあり実に150万本以上の売り上げを記録する。

角紅社員も、このままシリーズが順当に続けば予算は充分回収できると試算してひと安心、社長は悲願だったゲーム業界への参入に成功した嬉しさから男泣き。

28ヶ月目

1ヶ月遅れて発売された第2章は、100万本を売り上げる。売り上げは下がったもののこ

の頃には英語版への移植も始まり、どうにか角紅的にも面目がつく。

しかし……。

30ヶ月目

また1ヶ月遅れて発売された第3章の中に、メインストーリーに大きく関係しているにも関わらず、普通に考えたらまず絶対分からない謎があることが発覚。バグではないものの、ここで一気に50万人ものプレイヤーが脱落してしまう。

31ヶ月以降

もはや何をやっても絶対に回収はできないが、それでも何もしなければさらに被害が広がるため、作り続けるしかない状態になる。それでも連作である点が災いし、出せば出すたびに毎回2割づつプレイヤーが減っていくことに歯止めをかけられない状態になる。

阿部氏は35ヶ月目以降、病気療養を理由に緊急入院、そのまま行方をくらませる。推定被害額は実に200億円にものぼることとなった。

文中に登場する『メトロポリス』というのは、いろいろ価値はあったけど、要は金を使いすぎて会社を潰した映画の記念すべき第一号的作品です。

この『プロジェクト・ヴァルキリー』は、まさにゲームにおける『メトロポリス』的役割を演じたわけですが、実際ゲームでは、どれが『メトロポリス』的な作品として歴史に名を残すことになるんでしょうか……?

あ、ちなみに掲載した『プロジェクト・ヴァルキリー』の企画書は、以前3DO用として某商社で見たことがあるものを参考にして、わりとそっくりに作ってみました。

ヘル専事件簿

第3話

謎の仕様書

俺の話は景気のいいのが多い。でもな、景気のいい話でもしてなきゃやってられないぐらい侘びしいのがこのヘル専稼業ってもんだ。古き良き時代は、流れ去ろうとしてるんだよ。

ここらで、俺が実際に受けた仕事の話をしよう。

RPGの戦闘システムの仕様書が完成してないので書いてくださいって依頼だった。期限は2週間、けっこうキツめだ。

受けるにしろ受けないにしろ、開発の進捗状況を確認するためにその会社にノコノコ出かけてみたわけだ。そこで概要書と現段階で完成している仕様書を見せろと、いつもの通りいってみた。

で、そこで手渡されたのはまぁ、良くありがちなことだが、分厚いシナリオの束だった。戦闘システムの仕様はおろか、キャラクターの状態や能力値に関する言及すら全くない。

完成してないんじゃなくて、そもそも手を付けてないんだ。この違いに気が付くかな？　つまり、仕様書と呼べるものは、書きかけのものですら何ひとつない。

どうやらプランナーが口頭でいったようなものをプログラマーが組んでみて、なんか違う感じだったら改造するという、ビックリするほど超泥縄体質だったわけだ。

プランナーのツラもいかにも馬鹿っぽかったし、こんな奴はクビにするか再教育した方がいいと忠告させてもらったんだが、どうもこのプランナーってのは社長のバカ息子かなんかだったらしい。

企画職でソフトハウスに入れないぐらいバカたれだったので、パパりんにお願いしてゲーム会社を作ってもらったお坊ちゃんだっていうことだ。だから、その会社はプランナーにゲームクリエ

イター気分を味わわせるためだけに存在してるようなものだったってことなんだ。
　当然そんな奴を再教育して複雑なＲＰＧの戦闘システムを構築させるにしても、かえってどんなヘマをやらかすか分からないよな。しょうがないから、困ったプロデューサーは「戦闘システムの仕様書をプランナーに内緒でこっそり作ってくれ」というとんでもない難題を吹っかけてきたわけだ。プランナーに内緒ってのがミソだよな。

そんな仕事、普通受けないだろって？　アハハハ、まだまだ君も甘いな。この仕事は当然受けた。
　よく考えれば分かるだろう。ＲＰＧの戦闘システムに関する仕様が丸っきりないってことは、「こっちが何を提出してもいい」ってことだ。
　実はこの件の４年ぐらい前にもＲＰＧの戦闘システムの仕様を切ったことがあるんだけど、その仕様書は俺の作業用のパソコンの中には当然残ってたんだよ。それを２割ほどチューニングして提出してやったんだ。
　その結果、俺はＡ４プリントアウトで70ページ近くある、ただでさえ複雑なＲＰＧの戦闘システムまわりの仕様書を、たった２週間で仕上げたって伝説を持つようになったのさ。画面まわりのレイアウトが変われば、結構気が付かないもんだよ。
　仕様なんて初めっから全く何もない状態も同然だったから、かえって他の企画の流用でも整合性が取れたんだよ。その点だけは大ラッキーだったな。
　で、果たしてＲＰＧの戦闘システムの仕様書は、いつのまにか何事もなかったようにその開発室のプログラマーの机の上に置かれていることになったわけだ。
　あの仕様書は、プロデューサー以外にはなんで存在するのか全く謎だろうなぁ。

スーパーゲームクリエイター列伝

Part.II

SFとエロ小説

癒し系で一発当てた中堅アダルト系ソフトハウスのシナリオライターとして活躍中のBさんは、本当はハインインやアシモフの原書以外は全部クソであると本気で思っているような、いまどき珍しい硬派なSFマニアです。

毎月文句をいいながらも、つい「AMAZON.COM」で最新の原書を欠かさずチェックしてしまう自分の業の深さにため息をつく毎日です。

Bさんにとってはギブスンやスターリングなぞチンピラ同然で、カードに至っては単なるSF人情話でしかありません。何の話か分かりませんね？　分からなくて結構、要は本来こういうわけの分からない話を大喜びでする人なわけです。

部下も一応SFマニアですが、「青背」と呼ばれる早川SF文庫をほんの200冊ほど読んだことがあり、『SFマガジン』の定期購読を始めて10年も経ってないのにいっぱしのSFマニアを気取るような青二才なので、彼のレベルに合わせてSF話をしてあげなければいけないのが不満の種です。

とはいえ人は大事に育てる主義のBさんは、まだまだ半可通の部下を立派なSFファンとして育てるため、いろいろ教えてあげる毎日でした。

ちなみに部下の人の名誉のためにいうと、普通「青背」を200冊も読んでて10年近く『SFマガジン』を買ってれば、どう考えても言い訳のしようがないぐらい立派なSFマニアです。

そんなBさんの手掛けたシナリオは、癒しを装いつつもコアなSFマニアならニヤリとできるガジェットをふんだんに盛り込んだ、古典SFへのオマージュに溢れた通好みする内容でした。

そのゲームが認められノベライゼーション、つまり小説化の話が持ち上がったときは嬉しい反面、かなりの不安を感じました。

偏っているとはいえ、小説には一家言あるBさんです。ノベライゼーションの際には、その担当小説家の思想を知っておきたいと思い、打ち合わせを兼ねて面談することにしました。

期待半分以下で小説家と打ち合わせてみると、意外に若いながらも大学の講師を本業にしながら英文学を研究しているとのこと。古典SFは個人的に原書で嗜むとのことでした。

すっかり嬉しくなったBさんは、自分がこのゲームにどういう思いを込めてシナリオを練り上げたのかを滔々と語り始めました。ホントに、それをそのまま書いたら一冊できるじゃないかとツッコめるぐらいです。

この小説家だったら癒しの裏に隠れた古典SFへのオマージュも見事に描き切ってくれるに違いないと確信したBさんは、敢えて原稿を全くチェックせずに本が店頭に並ぶまで楽しみに待つことにしました。

そして、でき上がった小説を一気に読んで驚きました。ギャルの名前や地名が同じというだけで、ゲームでの設定とかをまるでスッ飛ばしています。そもそも癒しですらない、ただのエロ小説になっていました。いや、むしろ鬼畜系じゃないですか、コレは。

たぶん、自分の書いた売れないエロ小説の固有名詞を、このゲームのものに当てはめただけのものと推測できます。

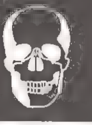
Bさんは自分が心のどこかでSFへのオマージュの分からないプレイヤーを見下していたのと同じように、この担当小説家はゲームそのものを見下していたんでしょうねえ。

教訓

世の中こんなもんです。

第6章 ゲーム業界残酷物語

噛ませ犬としての企画



たとえ超有名なゲームクリエイター様であれ明日をも知れぬヘル専であれ、およそ企画屋やプランナーという職種に身を置いている者ならば、企画書を書くことこそ自分の仕事の華であると考えているものでしょう。企画書こそプランニングの要、自分のアイデアが億単位の資金を費やされて世に問われるかどうかはこの数ページの企画書で決定されるのです。

ここで、企画書より仕様書を仕上げる方が重要に決まってるじゃないか、なに夢ばっかり膨らませた新人みたいなことといってるんだよ……と思われる血気盛んな20代の中堅企画屋も多いでしょう。

お若いのは結構。今は漠然としかゲームをイメージすることができなかったヒヨッ子状態を脱し、やっと自分のイメージからゲームの内部を具体的に煮詰めていく面白さと責任に目覚めたという証拠です。企画屋としての実務を把握し、自分は実現すべき作品において何をすべきか分かるようになる、それは大きな前進といえます。素人さんの延長線上から抜け出し、やっと筋金入りのプロの企画屋としての道を歩み始めたわけです。

ですが、このレベルで思考が止まっているようでは、まだまだ修行が足りない証でもあります。そもそも仕様書作りは1を10にする作業ですが、企画書作りは0から1を産み出す作業です。1を10にできるようになって初めて、0から1を産み出すという重責に耐え得る職能が身に付いたということなのです。

心に思い描く理想のゲームというイメージを、理路整然と解体できるようになって初めて、自分がゲームデザイナーを目指したときに夢に見たイメージを語る資格を得たといえるでしょう。

まともな仕様書が書けるのはまだまだ七分目、まともな企画書をも書けるようになって初めて一人前の企画屋が誕生するというわけです。

ときどき「仕様書は書けないけど、企画書なら書ける」という主張をする、とんでもない勘違いをしたゲームデザイナー（クリエイター）志望者……そう、彼らはゲーム「プランナー」という言葉すら知らずに企画屋を標榜したがるわけです……がいらっしゃいます。

そもそも仕様書が書けないというのは、平たくいえば「ゲームの仕組みが理解できない」といってるのと同じで、これはつまり「ゲームの仕組みを開発スタッフに説明する」という役職である企画屋に最も必要な能力が、根本から欠けているということを示しているにすぎません。

文中で再度断っておきますが、本書はゲームの仕組みを読み解く訓練をする本ではなく、読み解いたゲームの仕組みを的確に書類化する方法論を、悪い例を山のように引き合いに出しながら解説するために存在しています。ゲームを読み解く訓練なら、弊社どころか筆者も執筆している『超クソゲー』本編シリーズをよろしくお願いします。

しかし、自分の持てる技術をフル動員し、魂を削って仕上げた企画書であったとしても評価されない場合があります。それどころか、企画の存在そのものを利用される場合があるのです。誰かが望む企画への噛ませ犬や当て馬として。

ゲーム開発はそもそも、作品であると同時に億単位の資金が動く大きなプロジェクトです。大き

な金額が動くが故に、提出した自分が預かり知ることがない高度な政治的取り引きの材料にされてしまう事態は、往々にして起こりがちです。つまり、フリーのプランナーが持ち込んでいた企画を利用するという政治が発生するのは、ある部分しょうがありません。しかし、そもそも自分でプランナーに企画書を発注しておいて読みもしない場合すらあります。これは世間一般の常識で考えてみても、ちょっと、ものすごいのではないかという事例ですが、ならば滅多に遭遇しないかというと案外そうでもなかったりします。

つまり「ムゴいけど、よくある話」なのです。

ただ、こういう場合はこっちも考えようで、「まず自分が出した企画を当て馬や嚙ませ犬に使われるということによって、そもそも相手の担当者の人間性を事前に知ることができる」ということだと考えればいいでしょう。

あくまでも経験上ですが、どうしようもない条件を突き付けてきて、「今回ガマンしてもらった穴埋めは、次のプロジェクトでさせて下さい」という人間はあまり信用しない方がいいようです。最初にろくでもない条件を突き付けてくるところは、それについて申し訳ないなどとは絶対考えません。もし考えたとしても、最初の3日だけです。それどころか「この条件でも呑んだんだから、今度は、もっとヒドくてもやるだろう」という理屈が成立し、次は当然のようにさらにロクでもない条件を突き付けてくるものです。よしんば企画が通ったとして、企画そのものを甘く見ている場合があったりして、あとあと大変な苦労をすることにもなりがちです。

ここではこのように、結果として「死ぬために生まれた」企画を紹介していくことにしましょう。

SOFTWARE NAVIGATION

ソフトウェアナビゲーション

SUNDOWN

サンダウン ～苦境努力編～

TW トラッシュワークス

ROMカセット
クロノスソフト
5800円(税別)

SLG

後悔するため、生き残れ——。そんな悲壮感溢れるテーマを叩きつけられ、正直最初は面食らった。荒廃した近未来の日本で繰り広げられる、壮絶なサバイバル。こんな硬派な設定が、いまどきの携帯ゲーム機市場で受け入れられるのか？　そんな疑問が思い浮かぶのも、仕方のないことだろう。

しかし、ゲームを始めると、これがじつに面白い!!　電源を入れたとたん、いきなりジャックイン。オレは武器ひとつ持たずに、『マッドマックス』(古い?)の舞台みたいな荒野にひとりで突っ立っていたのだ。

——食料を探して近くの町に行く。だが、そこは野盗が支配する暴力の街。ヤツラに襲われ命からがら逃げ出すしかなかった。

「ひとりでは何もできない……」

オレは、仲間を集めることにする。最初は順調だった。しかし、しだいに食料が不足しはじめ、ついに内乱が起きた。なんとか鎮圧したかと思えば、今度は外敵の侵攻だ。生き残るためには、一瞬たりとも気を抜くことができない……。

状況がつねに入れ替わるリアルタイム・シミュレーションだけに、ひとつの判断ミスが死につながることもしばしば。生死の狭間で生き残るスリルを味わえるのが『サンダウン』の醍醐味なのだ。

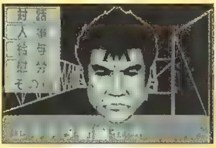
おそらくは、作り手側もその辺りを最重要視してゲームを作っているのだろう。それは、システム面にも如実に表われている。『サンダウン』の世界では、食料は金ほどにものをいうのだ。食料ゲージがレッドゾーンに突入すると、グループの士気は極端に下がってくる。数少ない水や食料を巡り、仲間と戦闘になることだってある。状況を打開するためには、他グループとの交渉で食料を入手するしかないのだが、敵も海千山千。なかなか、こちらの思い通りにはなってくれない。そんなこんなで奪い合い、騙し合い、はたまた、殺し合いが始まるのだ。

↑拠点に指示を出し、外敵の侵入を防ぐ強固なバリケードを築くのだ。

グループが拡大すれば、相手の規模も大きくなり、情報戦も多くなっていく。相手の拠点に送り込んだはずのスパイが、いつのまにか裏切っていた。そんな状況も十分考えられるのだ。誰が敵なのか分からない。そんなシビアなゲームバランスも、危険と背中合わせの緊張感を高めている。

結局、３日３晩を費やして、なんとかクリアした。残ったのは後悔ではなく、達成感と充足感。数々の困難を乗り越え、すべてのグループをまとめあげたあとに待ち受けている驚愕の真実。それは、いままでのオレの人生の意味を考え直させるほど、"深い" ものだった。

携帯ゲームというと、キャラクターもの（ネズミのやつとか、カードのやつとかね）が流行しているが、子供っぽいゲームに抵抗感を覚える中高生以上のユーザーも少なくない。あえて、重厚なテーマと骨太なシステムで勝負してきた『サンダウン』は、現在の携帯ゲーム機市場に大きな風穴を開ける可能性を秘めている。オレはそう信じ、あの荒野に今日も立つのだ。



↑敵との交渉には細心の注意が必要。解答しだいで戦争になることも…。

後悔するため、
生き残れ——
崩壊した近未来の日本。
そこにあるのは、ただ一日を生きぬくことだけだ。
近未来の日本を舞台に繰り広げられる、
のサバイバルシミュレーション。
絶望の果てに、見る未来ははたして——。
SUNDOWN
サンダウン
2001
エンターテイメント
〒999-9999　近未来日本3丁目20-1　ボイスインフォメーション 9876-543-210　http://www.2001.com/

非ミッションクリア型リアルタイムシミュレーションPRG

Sundown

－企画書－

文責
阿部 広樹

【はじめに】

　正直言って、Ｎｅｏ－Ｇｅｏ　ＰｏｃｋｅｔやＷｏｎｄｅｒＳｗａｎにはカラーゲームボーイに対抗しうる強力な訴求点はありません。
まず、生半可なソフトを出しては手痛い敗北を喫することは確実と考えます。

　それでもなおネオポケやスワンに賭けねばならない政治的な背景は察しますが、任天堂への牽制等の政治的な思惑で動かした企画が赤字にならないと考えるのはちょっと虫が良すぎるのではないでしょうか。

　まず政治のあとに赤字ありき。その点を充分に理解して戴きたいと思います。
政治とは基本的に、黒字のあとを追いかけながら、赤字をうしろに従えるものです。
　市場の流れをわずかに変えるために削られる身のほどを充分わきまえた上でなお、それでも政治を行なわなければならない。
それならば私は、最善を尽すのみです。

提案：子供っぽくない携帯ゲームにしましょう

【各種条件】

対象：子供っぽいゲームに抵抗感を覚える中高校生以上の携帯型ゲーム機ユーザー
見解：中高生以上のゲームユーザーは、子供向けソフトに抵抗を覚える

機種：Ｎｅｏ－Ｇｅｏ ＰＯＣＫＥＴ／ＷｏｎｄｅｒＳｗａｎ
見解：ゲームボーイとの差別化を図り、住み分けを図れば活路を見出せる

【トータルコンセプト】

後悔するため生き残れ

【基本案案】

日本は滅びた。原因は不明だが、ただその事実だけが自分の身にのしかかる。
暴力が支配する世界で主人公は、暴徒と化した人々や野生動物、もしくは怪物たちと闘ったり支配したりしながら拠点を築き、武器を収集し秩序を回復して生き残るために闘う。

【システム的な訴求点】

主人公は生存者のリーダーとして廃虚を拠点にキャンプを整備し、資材や食料や水を蓄積し武器を作りあるいは強奪して勢力を拡大していくミッションクリア型リアルタイムＳＬＧ部分を重視する。
戦闘は、基本的に複数戦となる。廃虚となったスーパーマーケットや銃砲店・自衛隊や米軍の備蓄倉庫などの支配権を巡り他勢力と攻防を繰り広げる。
自分以外の味方への命令は、ウィンドウにて指示。
他のキャンプのリーダーとの会見という形で、通信機能を活用。（スタッフの交流／物資の物々交換／支援／戦闘など）

【演出的な訴求点】

・操作系は、リアルタイムＳＬＧの基本システムを採用する。ただし、登場キャラクタの少なさは各キャラクタの成長要素や武器・防具の装備などＲＰＧ要素によって補う。
・生き残ることを重視した雰囲気。
・ゲームの雰囲気は、退廃と焦燥感に覆われた陰鬱な日本(類例；終戦直後の日本・軍閥が乱立する旧ユーゴスラビア・漫画ドラゴンヘッドなど)

【企画意図】

現在の携帯ゲーム機には子供向けの企画が多数存在します。
しかし、ある程度高年齢のプレイヤーが普通に楽しめる年齢設定のゲームは、あまり見受けられません。
そこで、臨機応変なカスタマイズコマンドなどを採用した歯ごたえのあるシステムを持つ本格的な企画の投入により、ゲームボーイの機能では実現が困難な部分で差別化を図り、その点を訴求していくべきであると考えます。

Trashworks 05 Sundown

サンダウン顛末記

この『サンダウン』の話は、98年末の携帯ゲーム機戦争の勃発時に降って沸いたように訪れた話でした。当時技術力や資本力に乏しい体力のない中小のソフトメーカー群が、プレステ発売時の御祝儀相場やギャルゲープチバブルなどを食い潰していましたが、それすらも終わりに近づいていました。

ギャルゲーだったらどんなモノを作っても3万本はカタく狙えるという前提があったバブルを「採算分岐点1万本程度で安く上げれば、2万本分は丸儲け」という考えでかろうじて生きていた会社には、もはや生きる道がなくなってきたのです。

それまで主軸にしてたプレステ市場が飽和してるのに気が付いて、逃げ道を捜してたら急浮上したのがポケモンの大ヒットでにわかに再評価の気運が高まった携帯ゲーム機周辺だった。

そういう感じでしょう。

とりあえず携帯ゲーム機ならスプライトとスクロールが扱えればなんとかなる＝資金も技術も大して必要とはされないという甘い考えで、ポケモンが大ブレイクしてゲームボーイカラーも発売されるホットなゲームボーイ市場へ乗り込もうと考える会社が後を絶ちませんでした。

携帯ゲーム機をめぐる状況

95年頃の携帯ゲーム機業界はもはや収束期に向かっていて、携帯用ゲーム機界が再び活性化するなどということは、あの『ポケットモンスター』を作ってゲームボーイ復活の立役者となった田尻智氏当人ですら、全く予期していなかったこと

でしょう。
それは、田尻氏がゲームデザインについて論じた名著『新ゲームデザイン』（エニックス刊）中での全体を覆う論調からも明白です。
しかし、ゲームボーイはポケモンによって奇跡のような大復活を遂げ、一躍稼働率の高い有望なプラットフォームへと変わりました。
ゲームボーイのソフト開発は2〜3人体制でも充分可能です。製作費高騰の昨今のメーカーにとっては、市場が再活性化するのは願ってもない幸運なことだったのです。

そこで、再び脚光を浴びたのが年かさの開発者たちです。
ある程度の歴史がある会社なら、かつて前線に立っていたプログラマーがポリゴンに対応できなくてシステムまわりの設計や点数計算という周辺の雑務的プログラムをこなすようになり、メイン部分に触れる開発には携われなくなっているという現状があります。
そこに携帯市場の復活で、ロートル呼ばわりされて久しかった開発者に最後の一花を咲かせるべく企画の乱立に走ったという事情もないわけではありませんでした。
かつて、Z80の魔術師と呼ばれていた8ビット時代のベテランたちに、です。

8ビットの魔人への賛歌

某ゲームメーカーの総務課に勤務するQ課長は、高校時代にその会社の副社長から直々にスカウトされ、その輝かしい10代と20代の日々をゲーム開発の最前線で闘い続けることに捧げた、叩き上げの中の叩き上げプログラマーです。
しかし、時代の流れには逆らえずゲーム開発の一線から退いて総務に移り、かつての魔人は廃人のように影の薄い存在になっていました。
そんなある日、社内でゲームボーイカラー向けの開発プロジェクトが立ち上がりました。しかし、今どきの若いプログ

ラマーにはZ80の魂なんか分かりません。
　教育を兼ねながらの開発は難航し、ついにはプロジェクトそのものが中途半端なまま見切り発売されそうになりました。
　そこで、突然Q課長に社内ヘルプの役割が回ってきました。会社側は、失敗したプロジェクトの残務整理のつもりでQ課長に任せることに決定したのでした。つまり社内ヘル専として、開発上がりの事務で使えない奴を投入したというわけです。
　この頃にはQ課長の輝かしい伝説を記憶する者はなく、8ビットが扱える元プログラマーということ以外、もはやQ課長が何者であったのか省みる者もなかったのです。
　そして3ヶ月後、Q課長率いるゲームボーイカラー開発チームのクソゲーは生まれ変わっていました。誰もが言葉を失うほど見違えるような名作へと変身していたのです。ただ残念ながら、このゲームの売り上げは決して芳しいものとはいえませんでした。
　遅ればせながらもこのゲームの良さに気づいた広報担当者が職務の範囲を超えて必死に売り込みを試みましたが、前段階の完成度のヒドさから、決定された広報予算枠の制限は如何ともしがたいものがありました。
　いかに優れたゲームでも、その良さを伝える手段がなければ歴史に埋もれてしまうのです。その後、Q課長は開発の若いスタッフからの陳情も空しく、再び総務へと戻っていきました。今はまた、廃人の瞳で窓の外を眺める日々に帰ったのでしょうか？
　しかし、一時的とはいえゲーム開発の現場に戻ったQ課長の瞳は、炎を宿したように燃え盛っていたといいます。ゲームを作ることを心の底から愛していた栄光なきゲームクリエイターQ課長の最後の意地は、数少ないプレイヤーには確実に届いたことでしょう。

この『サンダウン』は古い開発者が突然返り咲いたり、会社の倉庫で打ち捨てられていた古い開発機材が慌てて引きずり出されたりといった、非常に錯綜した情勢の中で浮かび上がった、泡のようにはかなく不安定な条件に立った案件

でした。
突如として、アリモノを利用して取らぬ狸のなんとやらを当て込んだ様々な利権と思惑が絡まり合う複雑怪奇な政治が発生したわけです。
もっと単純にいえば、その突然複雑化した現状を利用して有利な条件を得ようとする人が欲した「当て馬だった」ということでした。
どこかの誰かがこの携帯ゲーム機フィーバーで何かを牽制するために用意された、ゲーム業界の政治の駒のひとつであったということです。まあ、企画が何かの思惑に利用されることはよくありますし、そんなことで落ち込むほど心が弱ければ、その一点だけで企画屋の資質なしといわれても仕方ありません。
いや、本当によくある話なので、あまり深刻に受け止めていては体がもちません。道端で犬のフンを踏むより高確率で遭遇する嫌なイベントとして、とっとと飯食って寝て忘れるに限ります。
『サンダウン』の場合、制作前にボツが決定したことがまだしも幸いしました。もし制作に入っていたら、後には様々な思惑に翻弄されたり、予算カットで規模縮小の憂き目を見たり、結局はお蔵入りするかあまり売れないハードで供給することになるという結果に陥っていたでしょう。
例えばもしこれを制作していたとしましょう。
この企画はメジャープラットフォームホルダーへの牽制としてのために最初っから売れるはずがないものとして企画されているにもかかわらず、採算割れを起こさないことを求められてしまいます。
ここで何が起こるかというと、まず企画そのものの大幅な見直しによる迷走です。子供にも受けるようにしなきゃとてもじゃないけど採算取れないよとかそういうことで、無駄に媚びた

内容になって、結局は本来買ってくれそうな層が離反する破目になります。
本来は少数の確実な層を狙っていこうということなのに、本体の普及台数が少ないが故に、逆に冒険ができなくなるわけです。これは、パソコンゲーム開発者時代になんでもかんでもとにかくアニメ絵美少女を出していたPC－9801ゲーム市場の末期状態のような思考でした。
その悪夢からようやく逃げ出したのに、ふたたびその悪夢に付き合うつもりはさすがにもうありませんでした。
それが最初っからかなり読めていたので、こっちは「企画屋として恥はかきたくはないが、もしまかり間違って採用されても困る」という、奇妙なパラドクスに陥ります。
そのために、「こっちが恥をかかずに今後に繋げるには、あえてマニアックな企画を提出すべき」というこちら側の政治も発生したわけです。だから、この企画はかなり採算を度外視していつか作ってみたい（けど絶対駄目だと分かってる）企画を選んだわけです。
それが功を奏し、断られる際には「非常に面白そうではあるのですが、携帯ゲーム機の倫理基準と市場性を考え合わせると、本案を見送らざるを得ません」という〝こっちの予定通りのコメント〟を引き出し、フリーの企画対ゲームメーカーの実務レベルでのやりとりでは勝利を得ることができました。世の中にはこういう、一円にもならない戦いもあるのです。
ちなみに、このとき『サンダウン』に競り勝ったプロジェクトは、そのゲーム機で発売する限りどう考えても赤字が出るという理由で、開発中止になりました。なまんだぶ。

『ラブ・ラビリンス』のファンページ

豪華すぎる声優陣と30代後半のアニメファンには眩しすぎるキャラクターデザインで、
ギャルゲーファンの話題をかっさらった
ラブ・ラビ　今週の探検隊では
注目のヒロイン人気投票の結果を発表するぞ。

ラブ・ラビ探検隊 vol.4

人気投票のハガキで一番アツく語られていたヒロイン（？）。実は猪八戒の声を担当した声優……じゃなくてマルチアーティストの椎名へきる嬢だったのだ。「へきるサマ萌えー!!」とか「へきへきの声さえあればゲームなど不要!!」、はては「へきる騎士の一員としてこのゲームの監督は許せない」などなど、ヒートアップしすぎの意見続出!!　いやぁみんなアツい。アツすぎです。

そんなわけで次回は椎名へきるさんの写真集をお届けします……って、やっぱマズイっスか？　ボキも椎名さんに会いたいんですけど～。取材行ってもいいっスか、編集長？　売上倍増間違いなしですよ。いやホントですってば。

人気投票♥結果発表!!

第1位 猪八戒 [illegible]

↑ほんわかムードで見事１位に。食べるとすぐ寝てしまうところも考えようではキュートと言える。

第3位 孫悟空 139票

←やはりサルではダメなのか？業界初のケツが赤いヒロインは残念ながら３位。当たり前？

第2位 沙悟浄 [illegible]

↑クールな態度と食事シーンとのギャップがたまらない沙悟浄。マニアックなキャラ立てながら２位に。

第4位 三蔵法師 75票

↑「坊主肉蹴りゃ今朝まで肉食い」などの間違ったことわざ、三蔵ビームといったキレた必殺技もステキ。

八戒人気爆発!!

おっとりして、ちょっぴりドジ。主人公を頼ってばかりの猪八戒。甘えたしゃべり方も（椎名萌えッ）人気の秘密？　これでブタでなけりゃねぇ。

歓喜快楽在三蔵経
在西方
兜率浄土
三怪求是
越赴天山
西遊的美少女シミュレーション
LOVE LABYRINTH
お釈迦さまの目をぬすみ、
三蔵一行と恋の逃避行!
全74分におよぶボイスデータを収録
魅力あふれる人外美少女キャラクターたちとの
トキドキ恋愛シミュレーション!
2月14日発売
GO WEST SOFT
〒999-9999
FAX情報 9876-543-210

タイトル「ラブ・ラビリンス
～セピア色の追憶」

(略してラブラビ)

ゲームジャンル　ときめもみたいなギャルゲー

セールスポイント　今若者達に大流行のイラストレーター
いのまたむつみ先生を起用。
声優に、最近アーティスト宣言をして
話題上昇中の椎名へきるさん
を起用します。

ゲーム概要　かわいい女の子(ギャル)が出てきて萌え萌えー!!

収支目標、売り上げ40億円(ヤンググラのように
グッズ(先)行販売)

開発費用1億円

① いのまた先生へのギャラ 5千万円
これは前に同じようなゲームでキャラクターデザイン
をやった高田明美先生のギャラが5千万円
だったことからの試算。

② 椎名さんへのギャラ3000万円
僕がへきるファンで、コンサートにも(いつも)行っているので
わかりますが、へきるさんを起用すれば10万本は
カタイでしょう!! それにアーティストに見合った
ギャラは当然なのです。

③ 雑費2千万円
プログラム・ゲームシステムの開発費用。
椎名さん以外の声優のギャラふくむ。

ラブ・ラビリンス顛末記

Trashworks 06 Love Labyrinth

前のページの企画書を見てどう思ったでしょうか？

さて、この企画書のどの辺がすごいのか、分析していきましょう。

❶手書きである

企画書の持ち込みを受け付けているゲーム会社の中には手書き歓迎としているところもありますが、基本的にその後ろには「ただし、高名なマンガ家やミュージシャン、小説家のくせにワープロも使えないぐらい年季の入った大作家の方に限る」と続いてるものと考えましょう。

古いゲームデザイナー中にはワープロが使えなかったり、使えるけどあえて手書きにする人もいますが、ものすごく絵が上手いとか達筆だとかそういう利点がなければ話になりません。

要は、ワープロやパソコンが使えないという事実を補ってあまりあるだけのキャリアがなければ駄目だということです。

❷ジャンル紹介がすごい

いくらパクるつもりでも、そのまんま書くのはいただけません。この世にはパクリゲームしかないにしたって、さすがに仁義に反します。

そもそも、こういうことを書くにしても書きようというのが確実にあります。例えば「恋愛シミュレーション（類例：ときメモ）」という風にまずジャンルを先に書き、類例としてゲーム名を示すようにすればずいぶん印象は変わります。

特定のゲーム名を先に出して紹介すると、ゲームを作る理由がそれをパクることになってしまうからです。ジャンルの概要だけを伝えたい場合、先にジャンルを示してそのイメージを補足する形でサンプルになるゲーム名をいくつか列挙します。

そのまんまパクるつもりでも、せめて形だけでもこうしておいた方がちょっとはマシですからね。

❸起用アーティストが懐かしい

悲しいかな絵描きには、ものすごく流行り廃れがあります。それ以上に、

・家を建てた
・会社を設立した
・女子中学生の愛人を囲った

などといった、人生の契機になるようなイベントを境に、ある日突然絵が壊れるなんてことまであります。線がメチャクチャに歪み、目鼻口のバランスが狂い、なんだこりゃあ！　ということになるわけです。

で、自分がそういう10年前が絶頂期だったキャラクターデザイナーのファンだったことを思い出して起用して大失敗するギャルゲーが後を絶ちません。

これは、企画者のアニメやマンガ体験がその時期でピタリと止まってるのに、自分はまだまだアニメやマンガに詳しいと思い込んでる故の悲劇であり、おっさんになった証拠でもありますな。

❹分かりやすすぎる概要紹介

このぐらい分かりやすいコンセプトもありかもしれませんが、これでは他のスタッフの開発

意欲は萎え萎えになったりしないかどうか心配です。

❺公私の混同ぶりがすごい

企画者が個人的にファンだからというゴミみたいな下らない私情で、イラストレーターや声優を起用してしまうことはよくあります。私情で決めるということは、つまりオーディションを行わないということです。

ギャラに関しては交渉の余地がほとんどなくなり、声優事務所やイラストレーターのいいなりになります。

自分がファンの声優に会ってサインをもらったり話をしたりするというだけのささやかな私情のために、プロジェクトに数百万円単位の無駄金を使わせているのです。

それを嬉しそうに「開発者日記」などと称してインターネットなんかで世間に対して自分のマヌケぶりを大々的にアピールしてしまうボンクラがよくいますが、個人的には死んでいただきたいと思うこととしきりです。

誰かのファンなのは大いに結構です、人を好きになるという気持ちは大事にして生きていきたいものですね。

ですが、そのサインとささやかな談笑のために、会社に数百万の無駄金を使わせる価値があるのかどうか、今一度冷静に考えてみましょう。

❻40億円も売れるか!

100万本売れるとかグッズ収益40億円とかいう類の寝言と、まともな販売予測を混同するのは非常に危険です。

そもそもギャルゲー市場の最大値は、サターン版の『サクラ大戦2』が示した45万本あたりであろうといわれています。つまり、いくら出来のいいギャルゲーを作っても45万人以上の購

買層は存在しないため、それ以上は絶対に売れないということです。キャラクターデザインに日本最高の知名度といわれる美少女絵師の藤島康介先生を起用してすらそれなのですから、それ以外のキャラクターデザインではそれ以上売れる理由がありません。

だから簡単に100万本売れるギャルゲーなんて企画書を書いちゃいけません。ねぇ、○○○○○○の某さん。

❼ギャラの出血大サービス

ものの相場というものが分かっていないと、こういう見積もりを出してしまうという典型的なパターンですね。

他の分野で大儲けしてその勢いに任せてゲーム業界に進出してきたような、金はあるけど知恵はないという状況の会社には、即座に様々なよろしくない種類の人々が群がってきます。

前述の公私混同と絡んで、愚かであるが故にギャラを無意味に引き上げてしまう典型的なパターンそのものといえます。

ところで、イラストレーターと声優たった1人に8000万も払って、残りの声優のギャラはどこに計上されているのか聞くのが怖くなってきますね。

❽2000万で作れるか!

2000万というと普通に考えると大金だと思われるかもしれませんが、ちょっと考えてみましょう。1年で500万の経費がかかるスタッフが4人しか雇えません。年間経費500万のスタッフだといっても全て給料になるわけではありません。月給でいえば手取り15万円ぐらいの、かなりかわいそうな状態です。

そして開発期間半年と見ても、8人のスタッフが必要です。その構成を予想してみましょう。

・メインプログラマー1人
・サブプログラマー1人
・企画兼ディレクター兼プロデューサー1人
・サウンド1人
・グラフィックチーフ1人
・グラフィックアシスタント3人

まさに、これがギリギリといえる編成です。これでもふざけんなって怒られそうなぐらい大甘に甘く見積もった編成で、ここからスタッフが2人ぐらい減り、しかもサウンドは常駐ではなくなるなんて事態になることは確実でしょう。

実はこの企画書は某社の、クリエイティブとかインタラクティブとかそういう形容詞が大好きだけど微妙に使い方を間違ってて、しかもそれ以上難しい横文字は御存じないという非常に優秀な若い社員プランナー殿がお書きになられたものを参考に再現してみたものです。そのまま同じだと、さすがに怒られそうなので少し変えてありますが。

これのもとになった企画書から作られたゲームは、現在絶賛発売中です。『ファミ通』でのクロスレビューの平均点は5〜6点ぐらいだったでしょうか。

こんな企画書から立ち上げたゲームでも作ってしまえば『ファミ通』で5〜6点ぐらいもらえるなら、ゲームデザイナーって案外チョロいかもしれませんね。

……って、俺をヘルプに引きずり出すなよこの野郎！

Trash Works 対談

ギャルゲーの企画

阿部　どうですか、最近のギャルゲーは。

永山　最近のギャルゲーかぁ。う～ん、今話題の中古市場よりも、ギャルゲー製作現場は殺伐としてきているような。

阿部　といいますと？

永山　ギャルを扱ってりゃ売れるだろうって、仕事をマジメにやらない連中が多いと思う。企画草案ひとつにしても、いやもうなんていうかね、ムゴい世の中だねぇ。

阿部　……あの、ひとつ突っ込んでいいでしょうか永山さん。

永山　はいはい？

阿部　ギャルゲーを魂削りながら作ってるのは、日本じゃ少数派ですって！　日本に数人しかいないいんじゃないですか？

永山　いや、でもギャルゲーに限らないけど、ゲームというのはひとりじゃ作れないからね、ROMカセットの時代ならともかく。

阿部　う～ん、そうかなぁ。

永山　結局、周りも真面目に仕事しているかどうかでしょう。その結果は簡単に作品に現れるよ。

阿部　現れますかね？

永山　制作者として冷静に見ればね。遊ぶ方はそんなこと考えなくて、自分の趣味嗜好に従って楽しめばいい。でも、今回は制作者側視点ということだから、そこで思考停止するわけにはいかないんでしょ？

阿部　ええ、そうです。

永山　ギャルゲーの企画は多分、端から見ると簡単に思われているんだろうなぁ。

阿部　日本のギャルゲーの企画屋のうち、ギャルゲーを安易に考えてない奴の方がどれだけいることやら……というか、どう考えてもやっぱギャルゲーを本気で作ってる開発者って日本では少数派だと思うんですが。

永山　今度のギャルゲーで何をさせ

たいか？　の前に、誰に絵を描いてもらってとか、誰に喋ってもらえばいいとかから入ってきたような企画って結構あると思うんだよ。

阿部　なるほど。企画の構成以前に、声が誰それで絵が誰みたいな感じですね。

永山　「どう萌えさせるか」に集中して、これはまだいいけど、萌えさせる手段をゲーム外に頼っているようなのがね。でも、萌えるだけだとユーザー限定されるから、結局は閉鎖的なジャンルに衰退していくだけなんだけどねぇ。

阿部　確かに、ギャルゲー業界は構造的にドツボ化してきてますね。グッズみたいな関連小説全部集めないとストーリーが把握できないとか、キャラクターグッズの値段のインフレとか。

永山　そういうのはユーザー限定の頂点かな、グッズ集めないといけない類って。

阿部　グッズだけ売れて、肝心のゲームは全然売れないなんてギャルゲーもありますからね。

永山　小売り店の方はきっとグッズ市場が何億あったから、ゲームはそれより多く売れると見てたんじゃないのかなぁ？

阿部　少数のマニアに多額のキャラクターグッズを売るというやり方は、ここにきてかなり破綻してきていますね。ピンポイントに市場を絞りすぎてる弊害でしょうか。

永山　我が身に似たような経験あるから大きなことはいえないけど、グッズ市場はひとりのユーザーが平気で10個買いする世界だから。普通の感覚であの世界を計っちゃ、そりゃせつないことになるよ。

阿部　なるほど。

永山　その筋の人から聞いたんだけど、ギャルゲー界においてのゲーム本体というのは、たいてい一番デキが悪いグッズという受け止め方になってるらしいんだよなぁ。

阿部　本体はもう既にキャラグッズと同列だったんですね。

永山　何かのギャルゲー記事で読んだんだけど、制作側の意図もそんな感じだったような記憶があるね。まぁ、どのゲームのとはいわないけど。結局ゲームも10個買いしてくれれば、そりゃ小売り店もバンバイザイだったのだろうけどね。

阿部　残念ながら、そんな風にはいかないと。

永山　やっぱり、ゲームで手を抜いてメディアミックスで儲けようとい

う考えはムシが良すぎるという点を、きちんと見据えるべきだね。
阿部 事実から逃げちゃダメだってとこですか。
永山 まぁ、仕掛けとか宣伝でダメなゲームが売れてしまうことがあるのも事実だよ。
阿部 皆、それを狙ってるんですかね。
永山 でもね、宣伝や仕掛けが上手くいってゲームが売れたって、プレイヤーはゲームをちゃんと見てるものだからね。出来の悪いゲームの続編は例外なく売れないよ。たとえ続編の出来がどれだけ良くても全くの無駄。
阿部 面白くないなと思ったゲームの続編って、売れませんもんね。笑うぐらい。
永山 ゲームはほとんど常にメディアミックスの中心にくるんだから、その中核となる作品だけはきちんと仕上ないと、大損害をこうむることになるね。
阿部 メディアミックスはビジネス上のリスクを分散することはできても、作品のクオリティの低さまで補完してくれる魔法のキーワードじゃないということですか。
永山 そんなに難しく考えなくてもいいんじゃないかな？ そもそも、駄目なゲームを売ろうと思わなければいいんだよ。
阿部 でも、ひとつ分からないことがあるんですが。
永山 うん？ 何？
阿部 『ときメモ』以降、ギャルゲーの質的向上が起こると思ってものすごく期待してたんですが、そんなこたぁち〜〜〜とも起らなかったのがものすごく不思議なんですが。
永山 いやいや、ちゃんと質の向上はあったじゃないの。絵とシナリオと声にはね。
阿部 だ〜か〜ら〜！ ゲームシステムに向上がないのは何事なんでしょう？
永山 某超大作RPGだって、絵の質は格段に向上しているし、ナニが不満なわけ？
阿部 絵だけやんけ！
永山 ゲームシステム的に完成させるのは生半可なことじゃないからなぁ。絵で引き付ける、シナリオで感動させる、声で魅せる。これもひとつの方向性。
阿部 うーん、それもなぁ……。
永山 でも18禁ゲーなら、これでできじゃない。そもそもシステムのことを考慮に入れている企画書

なんて、世に何個あると思ってるの？　ギャルゲーで。

阿部　そういや、俺が関わったプロジェクトでも「システムは『ときメモ』みたいな奴」って書いてあっただけだしなぁ。

永山　良くて、やれ制服がどうとかでとか男女のシュチエーションがどうとかで伝説の手紙でどうとかっていう世界観が事細かに書かれている割に「ジャンル＝恋愛育成」だけだったりしてね。具体的には「何これ？」だよ。

阿部　確かに、そういう部分はありますよね。

永山　だからってこれがイッちまうと、誰も考えてないからって「彼女とコンタクトが取れない恋愛ゲーム」とかいうのまで出るんだから。それって何が楽しいの？

阿部　人知の及ぶ埒外で楽しいのかもしれませんが。

永山　こっちは人知の及ぶ範囲で楽しめるものを考えたいから、御免こうむるけど。というように、ギャルゲーってナメられてるところあると思うよ。

阿部　結局ギャルゲーは、ゲームとしての完成度へと進化しにくいんですかねぇ……実はこの『ラブラビ』って、俺が実際に見たことがある企画なんですよね。

永山　う〜ん、これねぇ……まずギャルゲーで何をさせたいか？　「恋愛させたい」っていうのは当たり前なんだよ。

阿部　その当たり前のことが満足に満たされてないのもありますけど、なるほどねぇ。

永山　恋愛をどうさせたいのか？　恋愛をテーマに何をさせたいのか？　そこまで考えてるのかなぁ……んで、この企画書でしょ？

阿部　この企画書です。

永山　でも、これ企画書になってないんだけど、これで資金出す人いるかもね。

阿部　俺、しょうがないからこのドリーミーな作文をゲームの企画書にでっち上げましたよ。ゲームプロデューサー殿はこれが企画書だっていい張ってましたけど。

永山　セールスポイントに絵描きさんの名前が書かれているところなんて、もうイイ味出しすぎ。ゲームを売るセールスポイントという意味では、確かに間違ってはいないけどね。でも、絵描きさんと話つけてるってとこだけはマシじゃない。

阿部　は？

永山　絵描きさんにだけはコネがあったんでしょ？

阿部　いやいや、そんなもんは全くありませんけど。

永山　じゃ、スケジュールやギャラの調査は？

阿部　だから、これは俺ドリーム炸裂の作文なんですって。単に「使うとイイ」と思ったから、そう書いてるだけでしょう。

永山　なるほどなぁ……お、ゲーム概要が「かわいい女の子が出てきて萌え萌え」……まっ、これはこれでいいか。駄目だけど（笑）。

阿部　……アンタ笑いますけどね、これマジなんですよ、概ね。

永山　だったらこれ、企画草案の草案、ひっそりと開発スタートするときの覚え書きか何かでしょ？　このまま企画書にされたんじゃ、宗教にハマっている社長でもGOサイン出ないよ。

阿部　……宗教にハマってるのはストライクですけど、このまんまGOサインが出たのも本当です。だって俺に渡されたの、ほとんどコレそのままですよ！　マジでマジで。

永山　そりゃ担がれたんだよ、君。相手が「ギャグで〜す」とかいう前に、仕事終わらせちゃったんでは？

阿部　え……だってこのゲーム……発売されて……ちゃんとゲームになって……ギャラだって振り込まれたし……。

永山　本当に、何か別の商売と間違えて書いてるんじゃないの、このセールスポイントは？　これ本当は、何かのリバイバルアニメの企画書と間違えて、君んとこに持ってきたんでじゃない？　違う？

阿部　ち、違うとは思うんだけど……う、う〜ん。そうなのかなぁ……。

永山　15年前のアニメのリメイクとかだったら、このセールスポイントでいいのかもしれないけどねぇ……。まぁ、これも他業種をナメた見方だけどね。

阿部　確かにアニメ業界ナメ切った発言ですね。

永山　だって、本当にそんな感じのセールスポイントじゃない。新宿の飲み屋でたまに会うアニメ制作会社の社長さんが酔って強弁しているような内容だから、特にそう感じるのかもね。

阿部　そうなんですか？

永山　これだったら、まだ「超現実感覚のプレイヤー挙動と天文学的なパターン反応によるドキドキハラハ

ラな恋愛ゲーム」とかの方が、嘘でもゲームのセールスポイントっぽいよ。

阿部 うあああああ～！ 俺の関わったゲームは、そういう内容だったのか！

永山 だいたい、ゲームジャンルで他のゲームの名前を書くなってての。世には「ロールプレイングアクションアドベンチャー」とかまでいい切るゲームがあるんだから、他のゲームタイトルをここに書くなよ。

阿部 でも、俺が呼ばれるようなときは大抵モロに書いてますよ。パクる元ネタのゲーム名が。

永山 思い付かなきゃ「ジャンル未定」とかさ「新機軸すごいドリーム(意味不明)」とか書いた方が、まだマシさね。

阿部 そ、そうなんですか！

永山 「〇〇みたいな感じのギャルゲー」と書くなら、もう単に「ギャルゲー」と書いた方が潔い。でも金出してくれる人には「～のような」が強いから、そういう人に見せるときに、そっと口でそれを補足するのよ。分かる？

阿部 な、なるほど～。

永山 資金がなきゃゲームは作れないからね～。

阿部 でも、こんな企画書でも通用するってのは、ホントに何事なんですかね。

永山 それだけ、ギャルゲーユーザーがナメられているのかもね。しかし、これを見て止めないスタッフ周りも周りだけど。

阿部 う～ん……ギャルゲープレイヤーはそれでいいのか！

永山 あと、これを書いた奴が支配的なボスで手下が逆らえないとか、かな？

阿部 その会社の若い奴が書いたはずなんだけど……何か裏でもあったんでしょうか。

永山 この業界に限んないとは思うけど「知識は勉強、技術は盗め、人材は運」っていうね。これは、立場が上でも下でも同じこと。だから、運が悪かったんじゃないの？

阿部 そうなのかぁ……勉強になります。

永山 いや～しかし、この企画書、上から下までどう見ても笑うしかないからなぁ。

阿部 俺、この企画書ほとんどそのままで仕事したんですよ！

永山 ここまで笑いを取るんだったら、タイトルも『西へ。セピア色の追憶、青春の面影に想う主人公、哀

愁の行動の果てその時ヒロインは!?』みたいな、2時間ドラマ調にした方がいいかもよ。これなら、ゲーム雑誌のソフト発売予定欄で目立つこと請け合い。長いから。

阿部　最後にひとつ聞かせて下さい。ギャルゲーを作るにおいて重要なことってなんでしょうか?

永山　ゲームとして遊べるものを作ることかなぁ。

阿部　そうですね。やっぱり、それになりますか。

永山　ギャルゲーって、ギャルが出てくるゲームということでしょう。じゃあ、ギャルもゲームもおろそかにできないんじゃないの?

阿部　確かに、ゲームになってない作品も多いですからね。

永山　よそさまのギャルゲーの企画書というのはあまり見る機会がないけど、それでも、ここに載ってた手書きのドリーム作文からはいい作品ができないと思うなぁ。

阿部　うう、すんません。

永山　企画書というのは、夢を綴るためにあるものじゃないんだから。書類としての体裁を整え、自分はどう分析して、どうすればユーザーを納得させられる作品にできるかということを真剣に考えないとね。

阿部　確かにこんなにひどいのは滅多にありませんけど、企画者の我が悪い方向に出すぎた企画書というのは我々の周りにたくさん転がってますからね。

永山　どんなジャンルでもそうだけど、堅牢な企画をベースにしなければいいゲームは生まれないね。地に足のついた思考で、自分なりによく考えながら企画を練っていただきたいものです。この本って、そのための本なんでしょ?

阿部　ええ。

永山　だったら、この本の他のページをよく読んで自分なりに企画をまとめる練習をして下さいというところかな。企画書を難度も書いて友達に見せて批評してもらえば、企画書を書くということが夢を綴ることじゃないという事実も肌で実感できると思うね。

スーパーゲームクリエイター列伝 Z編

Part.III

股間でドカン

インターネットが大好きなZさんは、会社のパソコンに接続された専用線を介してさっそうとネットサーフィン。もちろん勤務時間中に。

とある掲示板のチェックを欠かさない彼は、そこに熱心に書き込む顔も知らない婦女子にモテたくて、いろんなことを吹聴するのが日課です。

その掲示板での彼の発言いわく……、

「掲示板荒しを、いままで20人以上血祭りに」

これは別段難しいことではありません。ただ手間暇がかかるだけです。20人も血祭りに挙げたということは、つまり信じられないほどのヒマ人であると自分でいっているのと同じです。ハッタリでしょうけど。

「もうすぐプロデューサー」

もうすぐってのがどのぐらいの期間を指すのか不明ですが、10年ぐらいでしょうか。少なくとも、経験1年や2年目の新人にプロデューサーをやらせる会社など、逆に危ないと思われるのがオチです。

「某業界人掲示板が大嫌い」

そこは本職のゲーム開発者たちが集まる掲示板で、彼のいい加減な書き込みにみんなでツッコミを入れて楽しんでいました。この掲示板で特別に制作したTシャツというのがあったのですが、それを着て歩けばゲームショウなんかでは尊敬のまなざしで見られると思

い込んでいたオチャメな一面も垣間見えます。

逆に彼が熱心に参加していた掲示板は、開発者が発言をすれば恥ずかしいことで有名な掲示板です。あまつさえゲーム開発者が集まる掲示板の悪口を堂々と展開していたのですから、恥ずかしさ無限大です。

これが原因で、Zさんは某業界人掲示板で某社のスゲエ愉快な新人として有名人になりました。会社から書き込んでいたため、痕跡からその会社の社員だとバレてしまい、みんなに笑われてたのです。でも、そこで自分のことがネタになってるとはつゆ知らず、密かにそこのTシャツを欲しがったりするあたりが、彼の幸せなところといえます。

そんなこんなで、今日は東京ゲームショウの業者日です。

Zさんの参加したプロジェクトは、せめて3月の決算までに開発を間に合わせるために連日泊り込みの修羅場状態に突入しています。

ちなみに修羅場というのは、忙しいという意味です。え？　そんなことをいちいち説明されなくても分かるって？　でも分からないのがZさんのイイところなんですねェ。

この忙しい修羅場が分からないのか、ゲームショウになんか呑気に出かけてる暇はないんだと、説得に当たるチームリーダーを尻目に、「僕はゲームショウには業者日に行く主義です」というスーパーなフレーズを残し、Zさんは当然の如く仕事を休んで業者日に行きました。

単にゲームショウに行くというだけのことに主義主張を持ち出すのが、ものすごいところだといえます。

最後には完全に諦め気味のチームリーダーは、どうせ行くなら資料のために各社の出展物を報告するようにと、会社のビデオカメラを手渡しました。ちなみに、そのときのプロジェクトというのは最近流行のアクションアドベンチャーで、それ相応の競合ソフトの動向を調査してくるのが普通というものです。

しかし、意気揚々と引き上げてきた彼のビデオに納まっていたものは、全く開発予定のないギャルゲーの声優さんが登場するイベントのものばかりです。資料のためといって貸し出されたにも関わらずコンパニオンの股間アップなんかしか撮れていないビデオを見たチームリーダーの怒りは、まさに全社屋を揺るがさんばかりのものでした。

このとき本気で退職を考えたチームメンバーも数人いたそうですが、この後1週間を経ずにZさんが懲戒免職される事件を起こしたことだけが、このお話しの救いといえるでしょうか。

チームリーダーはつらいよ

実は、このときチームリーダーが必死に止めたのは、なにもZさんが役に立っていたからではありません。ただ単に、チームリーダーとして他のスタッフに対して示しがつかないから取った行為です。

Zさんはこの件の少し前に、クリエイターとしての勉強と称して毎日会社で勤務時間中に『ファイナルファンタジーVIII』をやり続けたせいで、自分担当の仕様書の締め切りまでに1ページも書いてないというすごい事件を起こしています。

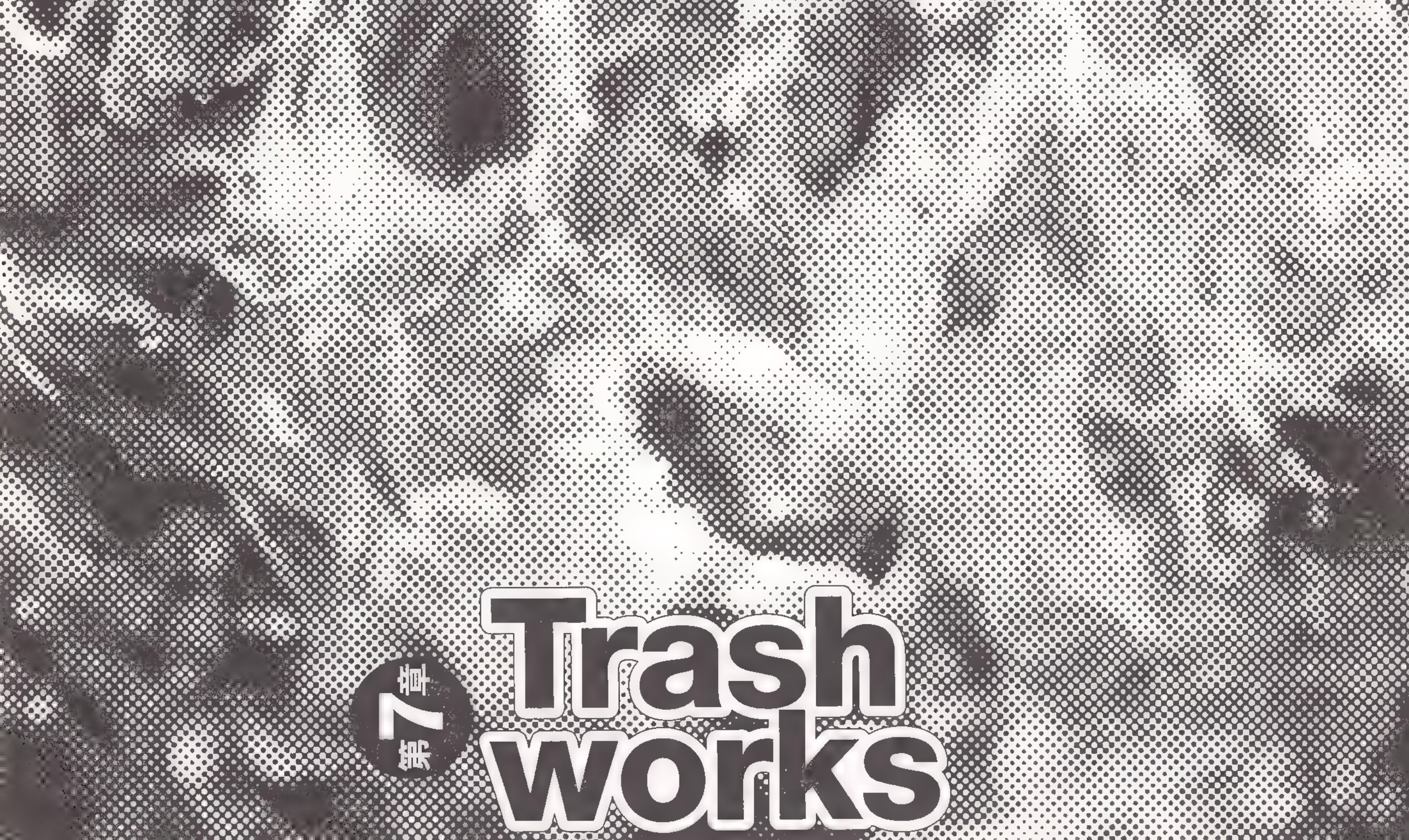
そのせいでチーム内に洒落にならない不満が充満していたのです。

そのときはさすがにチームリーダーも沽券を賭けて親戚の重役に直訴しましたが、なんとZさんの締め切りだけが1週間延びただけで、話は何事もなかったかのように終わってしまいました。仕様書の1週間の遅れのしわ寄せは当然他のスタッフに降りかかります。

当然この甘い処置に開発チームのメンバーは皆カンカンです。これが中間管理職の辛さというものですね。

教訓

人生万事塞翁が馬。



第7章 Trash works

さて、実用的といえば超実用的、ゴシップ寄りといえば超ゴシップ記事的な本書『企画屋稼業』。いったいどう捉えればいいのか判断に苦しむかもしれません。最低限いえること、それはここにフリーランスの企画系開発者の日常が詰まっているということです。

現場に密接に張りついていれば、ゴシップの流布とノウハウの伝播は、反面教師や教訓という形で絶対に1セットになっているものであり、分離不可能です。つまりノウハウが確立された背景と理由がゴシップであり、ゴシップとノウハウの両輪が揃って初めてライブな知識として生きていくのです。

これは悪夢から始まった

さて、本書『企画屋稼業』がいつごろ正式な出版企画として立案されたかというと、それは1996年にまで遡ります。著者は知人に頼まれてスーファミの某RPGの仕様作成や何かをコソコソやりながら田舎に引っ込んでいました。その後に大きな企画のプランニングをやらないかという話が舞い込み、その企画書と仕様書を大喜びで作成してみたものの詳しくは後述しますが1円にもならなくて、やさぐれていました。

その企画のコードネームは『Ｎｉｇｈｔｍａｒｅ（ナイトメア）』といい、日本語でいえば悪夢です。心の中の弾薬庫は満タンでした。

そんな中、パソコン通信上で、あるゲーム開発者の書き込みが最後の導火線に火を放ちました。色々書いてはいましたが、要は「素人がゲームクリエイター様の作った作品にケチつけるな」とい

う、思い上がった発言です。

当時はアーティスト気取りの勘違い開発者が業界内に増殖していて、しかもそういうヤツに限ってどいつもこいつも全く使いものにならなかったということもありました。

このとき、怒りが頂点に達しすぎたために、なんだか楽しい気分になってきました。その限度を越えた怒りから発見した楽しみの正体が、『超クソゲー』のコンセプトとなった「けなし代」という概念です。

それを当時最大手の商業BBS網だったNifty－Serveにて書き込んだものがオタキング岡田斗司夫氏の目に留まり、始まったばかりの日本WEBマガジンの草分けともいわれる「おたくウィークリー」での連載が始まりました。

そして1997年10月、「おたくウィークリー」での連載が、箭本進一氏の原稿と共に一冊の単行本になるという話があって東京に出向きました。それが『超クソゲー』の初めてのミーティングです。

当時の関係者に振り返ってみてもらったところ、筆者は暗くへコんでいたそうです。これはたぶん、ゲーム開発者という裏付けを明確に打ち出せないまま、ゲーム開発に関するノウハウを元に原稿を書いていたためでした。ゴシップなきノウハウは単なる教科書にすぎませんし、ノウハウなきゴシップは単なる与太話にすぎません。そもそもクソゲーを題材にしたノウハウなきゴシップで笑いを取れる人物は、一人しか知りません。

他のクソゲーライターはゲーム開発のついでに趣味で原稿を書いている場合が多いので当然身分明かしはご法度なのですが、どこかの企業に属していない筆者の場合、失うものがほとんどないので実名主義で行っていました。

そうなると「オマエは何を作ってきたのか?」と常に問われることになります。そこで、実は『超クソゲー』の巻末に『ナイトメア』を掲載しようと持ちかけたのですが、ページが多すぎるということでお流れになりました。

クソゲー業界裏事情

これはいっていいものかどうか分かりませんが、実はクソゲーネタで面白いといわれているライターのうち、筆者の知る限りでは、実に半分以上が現役のゲーム開発者です。みんな隠してるみたいですが。

さらに、一人を除いて全員ゲーム開発経験があります。ゲーム開発のバックヤードを体験せずになおかつ面白いと評価されている大学院生のI氏の場合は、経験不足を完全に生まれ持った知能の高さで補っています。これはなかなか真似できない芸当です。

さぁ、そうなると困りました。これでは自分の考えていることの半分しか提示できないからというのもありますが、それ以上に、これじゃまるで「なんちゃってクリエイター」みたいじゃありませんか。

焦った筆者は『超クソゲー』が脱稿した98年3月時点で、既に『企画屋稼業』の原型『Trashworks（トラッシュワークス）』の企画書を作成し、太田出版の担当H編集者に送付したのですが、『超クソゲー』が売れたら進行しましょう、ということで話が止まりました。で、おかげさまをもちまして好評を博すことができたので、6月に慰労会を行うという名目で呼び出されたときに切り出そうと思ったら、慰労会は「『超クソゲー』売れました、バンザ〜イ!」と大ハシャギして10秒で終了、11秒目から「さて、『超クソゲー2』ですが……」ということで、どうやら『トラッシュワークス』の話はH編集者の左耳に入って右耳から抜けていったようでした。

ここからが、本格的な苦労の日々の始まりでした。

まず、『超クソゲー』を手にどの出版社へ行っても「ああ、おもしろライターさんね」で終わり、良くても「『超クソゲー』テイストの書籍をぜひ我が社でも検討したいのですが……」という話にしかなりません。『超クソゲー』の知名度を何とか維持して『トラッシュワークス』に繋げるため、ゲーム系各出版社を巡る日々が続きました。

ちょうど『超クソゲー』に併せて開いた「A_Prompt.」という自分のホームページも『トラッシュワークス』を出す腹積もりがなければ開いてなかったのではないでしょうか。

これは『超クソゲー』の売上げが振るわなかった場合に、自分のホームページのアクセス数を提示してごまかそうと思ったからです。

しかし、これがまた『超クソゲー』の相乗効果に乗ることができて、あっというまに1日のアク

セス数が6000近い数値になりました。
ネットを読者維持に使おうと思っているライターにとって、そのアクセス数はものすごく貴重でした。1日最低6000人が読む日記というのは、それ自体が強力な武器なのです。
『超クソゲー』が売れたおかげで、どこも話は聞いてくれます。途中で、もしかしてこのままライターとして食っていけるのではないかと勘違いするぐらいでした。
ある出版社から新創刊のゲーム雑誌に『トラッシュワークス』を連載しないかというお話をいただきました……が、これまた創刊時期がズレて企画の練り直しに伴い、コラム類の全面見直しに併せて見送りになりました。

そんな中、ある編集者と出会うことになります。
かりにO編集者としておきましょう。E社（当時A社）に在籍していたO編集者はなかなか威勢がいいヤツで、『トラッシュワークス』の企画を社内で通してきました。
『超クソゲー』の売上げとホームページへのアクセス数を秤にかければ、もはや「好きなことを書いても赤字にはならない」ということが証明されています。それ故に、企画が進行し始めたときには「全く心の赴くまま」に原稿を書いていました。おかげで99年3月には出版が正式に決定し、4月の中旬には1ページ1500字換算で150ページ分の原稿の8割を完成させました。
ゲームの企画について、アレも書こうコレも書こうと色々書き連ねているうち、あっというまに文章量の規定枚数に達してしまいました。原稿用紙にすれば550枚分ぐらいの分量を約1ヶ月で

書いた計算になります。

しかし、その後O編集者が突然退社、それ以降は社外で外注としてやるといいながら全っ然仕事をしないため、99年8月の発売を目指し、イラスト及びカット集めの仕切りを筆者がやるはめになりました。

それ以外にも困ったことがありました。カラーで架空の紹介記事を作成するという本書の性格上、どうしても著者が自分で書くわけにはいかない編集部原稿が必要になるです。これだけが8月をすぎても1文字も書いていないのはおろか、10月になっても全く完成する気配もありません。発売もガンガン遅れます。しかもこの時期には、O編集者は完全に居直っており逆切れしてやがりました。なんのことはない、威勢の良さは集中力のなさと責任感の希薄さの現れだったわけです。

その品行に問題ありのO編集者様をおだてたりなだめたり自腹で飯をおごったりして、なんとか編集部原稿という〝玉稿〟を賜ろうと涙ぐましい努力をしたものです。

もうハラワタが煮え繰り返るとはまさにこのことで、2ヶ月も遅れてる編集部原稿をなんとか取りたてようとライターが編集者に飯おごってるとき、O編集者がイイ気分で「編集者としての心得」「オレの編集道とは」とかそういう感じのことをブイブイ吹かしてる中、よく手に握ってたハシをO編集者の目に突き刺さなかったものだと自分の忍耐力を褒めたい気分でした。

ただ、編集者の辛さと仕事が勉強できたのは大きな収穫だったかもしれません。

普通、ライターが原稿を間に合わせることができなかったら編集者が泣きながら代理原稿を入れ

るものですが、この場合「編集部原稿を書かない編集者の代理原稿を著者が書く」という、極めて意味不明な展開になりました。その後、編集部原稿は別人が書くように出版社にお願いし、ついでにO編集者の担当解任を依頼する羽目になりました。

彼は、今はライターとして古巣のバクロ本を出したりしていますが、その中でもあれだけ平伏して詫び入れたヤツとはとても思えないぐらい、方々で悪口を書いたり言ったりしてくれているので、これはささやかなお返しです。

この本を見てお分かりの通り、内容的にE社で発売できなかったのはある意味で仕方がないことです。内容を社風にそぐわせることがどうしてもできなかったという点においては、E社も被害者といえるでしょう。

しかし、Oが、この本を初めて認めた編集者であるということは心に留めておきます。

で、ここで助け舟を出してきたのが太田出版のH編集者です。

社内的に『企画屋稼業』を引き受ける態勢が整ったという連絡が来たときは本当にありがたかったものです。H編集者が神に見えました。

しかし、よくよく考えてみれば、なにも最初から太田出版で出させてくれてりゃこんな問題が起きず済んでます。発売も2年早まってた可能性もあったのに。よって、礼はいいません。

ただ、このO編集者だけは、別次元の問題としてスーパーゲームクリエイターZさんの編集者版としてご紹介したかったというわけです。

独占スクープ!
ナイトメア
NIGHT MARE

出撃!
パンツァーイエーガー!!

PS2互換基盤で現在制作中の3Dロボットアクション『ナイトメア』のスクープ写真を入手したので紹介しちゃうぞ。もちろん友達にはナイショだ!!

プレイヤーは強力な戦闘ロボット・パンツァーイエーガー（以下PY）を操り、ナイトメアと呼ばれるロボットのパーツを回収していくのが目的。PYの攻撃方法も変わっていて、アナログスティックを強く弾くと強攻撃、弱く弾くと弱攻撃といった風に、まるで、実際に殴っているような感覚で操作できちゃうのだ。

宇宙や地球、そして月面といった環境の異なる全15ステージをクリアーして、残されたナイトメアの破片を見つけ出そう!!

メカデザインはなんと片倉真二氏!!

←メカニックデザインには、通なファンにはおなじみの片倉真二氏が担当。洗練されたメカデザインを見よ!

初公開! ナイトメアの世界

驚異のムービー

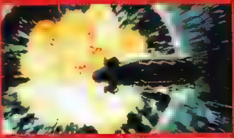
撃て!

↑ゲーム中には、[illegible]のムービーが[illegible]入されている。[illegible]

殴れ!

駆け抜けろパンツァーイエーガー!

蹴れ!

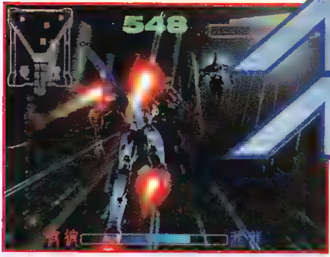


↑パンツァーイエーガーの[illegible]ーツが、これでもかってな具合に入ってるぞ!

この神話こそ真実の
3Dロボット
格闘アクション！
ストイックなまでに突き詰められた究極の操作感覚！
片倉真二による戦慄のメカニックと、一日郎デザインの魅力的なキャラクター。
この冬、最後のロボット・ナイトメアが世界を震撼する！
クロノスソフト　〒999-9999　究極格闘市123-4　TEL 9876-543-210

その翼に想いを込めて
少女は戦場を駆ける
NIGHT MARE
2001年3月26日発売決定
定価5800円(税別)
予約特典:
ご予約の方全員に「ナイトメア」特大ポスターを差し上げます。

SOFTWARE NAVIGATION
ソフトウェアナビゲーション



NIGHTMARE

TW トラッシュワークス	CD-ROM	使用ブロック数1	ACG
	クロノスソフト	5800円(税別)	
	アナログコントローラー対応		

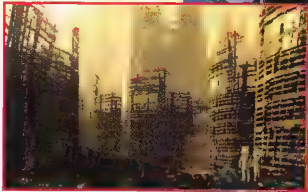
究極メカパンツァーイエーガー

ボクが初めて『ナイトメア』を見たのは、ゲームショー秋のコトだった。その時の印象は、「なんだ、単なる3Dロボゲーだね」とか、そんなカンジ。

んでもヒマだったんで、ついに発売された『ナイトメア』をプレーしたんです。そしたらビックリ！ なんか、アナログスティックの操作感覚がスゴイんです。なんていうか……そう、アレだ。補助輪なしの自転車に初めて乗れた時みたいな、そんなカンジ。ボクの思い描いたとおりに操作できると嬉しくなっちゃうんだとね。あれだ、自転車で片手運転できたみたいな、そんなカンジ。うん、こういうのってなんかいいよね。自分がパンツァーイエーガーを操ってるんだ！っていう感覚がダイレクトに伝わってくるモン。

パンツァーイエーガーで思い出したけど、ボクは片倉真二大先生の大ファンなんです。彼が昔にメカデザインした『フルメタルファイト』は、ボクのロボット道にスゴク影響を与えた作品だしね。そんな先生がデザインしたロボを操作してるんだから、言ってみればあれだ、本田宗一郎が運転してるシビックの助手席に乗ってるカンジ。いや、全然違うや……。

とにかく言えるのは、『ナイトメア』は買いってこと。そんなカンジ。(サトユー)



↑デモでは美麗だなぁ〜なんて思ってたビル群も、ゲーム中は障害物にしか過ぎない。いや、ぶつかるってば！

←金星基地のボスは超弱いぞ。連続コンボでガツンとのしちゃえ！

NIGHTMARE

企画書

文責　阿部広樹

【はじめに】

'99年に入り、3D機能が大幅に強化された家庭用ゲーム機ドリームキャストが発売されたことにより、数多くの主観／客観視点によるロボット対戦シミュレーターがそのラインナップに載るようになりました。

しかしそれらはやはり、既存の直感的とはいえない操作体系に基づいたロボットシミュレーターばかりです。
さりとて、直感的なインターフェイスを採用した作品も、やはりロボットは"ジャンプできる戦車"レベルでの認識にとどまっており、ロボットが人型である意味が見出せないのが現状です。
これでは、どちらにしろ3Dフィールドを自在に駆け巡るロボットという訴求が上手く行なえていないと断じるほかありません。

そこで、今回の企画は直感的インターフェイスを採用しながら、ロボットが人型である最大の理由、すなわち格闘シーンでのダイナミズムを最大限に引き出すためのシステムを包括する案件をご提案致します。
旧来の直感的なインターフェイスに新たな要素を加え、ロボットの人型たるゆえんをユーザーに訴求していくことにより、よりユーザーの慣れ親しんだロボットアニメ番組に近い格闘感覚の醍醐味をストレスなく味わえるシステムを提唱すれば、堅実な実売を達成できることでしょう。
現在の直感的とはいえないロボットシミュレーターの操作体系では、とても対戦レベルまでフォローできないユーザーは多数存在するようです。それならば、直感的なシステムの持つ爽快感を前面に押し出し、間口を広げることにより従来より幅広いユーザー層をフォローすることも可能でしょう。

さて、そのために訴求するロボットが人型たるゆえんとは、やはり接近状態での人間の感覚に近い格闘戦ではないでしょうか。
その点を、既存の直感的インターフェイスを採用した簡便な操作体系の系譜に連なる3Dロボット対戦シミュレーターに新たに加えることにより、よりロボットらしい新しい戦いを実現できることでしょう。

その格闘戦の要素の充実こそ、この提案の最大の訴求点であると考えます。

提案：ロボット対戦に、格闘要素の充実を

【各種条件】

対象：３Ｄ格闘ゲームファンのアーケードゲーマー
見解：骨組みのしっかりした商品を提案し、嗜好性を高める。

機種：Ｐｌａｙｓｔａｔｉｏｎ２アーケード互換基板
見解：ＰＳ２互換基板で先行展開することにより、移植性を高める。

【トータルコンセプト】

ロボットだったら殴り合え

開発目標優先順位の定義

１ｓｔ：３Ｄ対戦型ロボットアクションゲームである

２ｎｄ：格闘戦の概念を導入

アナログツインレバーによるボクシング的な格闘戦の要素を、従来の３Ｄ対戦型ロボットアクションゲームに加えることによりさらに高次元なゲーム性を付加する。
※　格闘戦に対応できない人のために、接近戦用の選択兵装を選べるようにする。

３ｒｄ：多様な戦闘フィールドを提供

宇宙空間、地上戦闘はもとより、大気圏外から地球へ自由落下しながらの空中戦や、超加速状態での迎撃戦など、ストーリー的に絡めながら多彩な戦闘フィールドを提供する。

４ｔｈ：支援兵器の概念を導入

自分や敵の戦闘をサポートするオプションユニットを選べることにより戦闘に幅を持たせ、また次回作予定のゲームシステムでの必須事項のテストケースとする。

５ｔｈ：通信対戦のサポート

通信ケーブルによる通信対戦をサポートし、プレイヤーがより長く楽しめるように配慮する。

６ｔｈ：シリーズ化を目指す

このゲームをステップの初段とし、シリーズ化を目指す。次回作はシナリオ面を強化してＲＰＧ化する予定。

Trashworks 07 Nightmare

ナイトメア顛末記

この企画書だけは何かおかしい、そう疑問に思われる方も多いことと思います。それは、今までの企画とは書式が全く違うからですね。さて、なぜこの企画だけ書式がまるで異なるのでしょうか？

実は『ナイトメア』だけは他のものとかなり異なった経緯で企画されていたもので、企画書がそもそも存在しないまま仕様書の作成が始まった、いうなれば成り行き主導型で進行したパターンだったからです。

ここに掲載された企画書は、仕様書がほぼ完成していた段階で企画書がないことに気付き、仕様書からの切り貼りを駆使して1時間程度で仕上げた、後付けで作成されたものにすぎません。

こういう異例の進行を経た企画というのは一体どうして立ち上がるのか、また実際にどういう経緯を経たのか。その経緯をご紹介していきましょう。

1995年夏頃。

当時、というか今でもパソコン通信のチャットにハマっている筆者は、夜の11時を待ちかねて、いつものようにNifty-Serveのゲームフォーラムに繰り出しました。夜11時をすぎれば無料で電話がかけ放題になるテレホーダイという電話料金のオプションプランを選択していたからです。

ここは当時から、プロアマ問わずゲーム関係の面白い連中が集まる場所で、格好の情報源で

もありました。そこのチャットルームでいつも通り雑談を繰り広げていたら、見慣れない新入りさんが顔を出していたのです。
それがO君こと、今は亡き〇〇〇〇〇〇社の若き社長さんです。
彼はゲーム会社を起こしたといい、取り引きのある某プレイステーション専門誌の担当編集者H氏にはお世話になっているなどと話していました。
「ふーん、あの雑誌だったらIさんがここの常連だよ。もうちょっとすればここに来るかもね」
その専門誌のスタッフ中で最も業界内に知名度が高いI氏は、当時そこのチャットの常連でした。ところが、O君は「は？ 誰ですかその人」と、I氏の名前を全く知らないようです。
I氏は業界で知らぬ者はないといわれるほど知名度の高い人物なのに、知らないといいます。
しかも、世話になってる専門誌の主要スタッフであるにも関わらず、です。
ちょっと驚いて色々話を聞いていくうちに、

・スタッフに経験者がいない
・社長もゲーム制作経験がない
・その上、社長はまだ大学生である
・しかもアメリカの大学

といった驚くべき現状が次々と明らかになっていきました。
その場にいたゲーム業界人が全員凍りついたのはいうまでもありません。
なんだかんだいいながら皆お人好しの常連たちは、彼が現在かなりヤバそうな状況にあることを教えました。筆者もまた、その中のひとりだったのです。
ほどなく、件のI氏もその会話の中に加わり

ました。そこで色々話を進めるうちに、なぜかその場にいる数人が彼に協力することになっていきました。
理由は、O君が面白そうなことを考えていたからです。
O君のアイデアのうちのいくつかは、なかなか革新的なものでした。その中で最も面白そうだったものは「海外のハッカーを起用してゲームを制作する」というアイデアでした。
特にヨーロッパ近辺では名を知られていない凄腕のメガデモ野郎なんかがゴロゴロ転がっている状態で、ネットを介してヨーロッパのハッカー連中を起用していこうというアイデアだったのです。
そのためにはかなりの英語力と周辺の事情に詳しいコーディネーターが必要になってくるのですが、O君自体の英語はネイティブ並みに流暢でしたし、その辺の事情にもかなり通じていたようです。
それを元に立てた彼の方策は、ひどく単純でした。
当時世界中のハッカーがプレイステーションの高機能に魅せられ、なんとか入手し思う存分中身を研究してみたいと熱望していたことを利用して、ゲームを作ることを条件に彼らにプレイステーションの開発機材を与える、という条件を提示したのです。
何人かの有望なハッカーが飛びつき、うち数人は驚くべき成果を上げていきました。
GTEにパッチを当て、プレイステーションのパフォーマンスを飛躍的に向上させるプログラムの開発などです。
ヨーロッパのハッカーにとって日本のゲーム会社というのは、映画関係者にとってのハリウッドのように、ある意味で憧れの存在なのでしょう。そこから声がかかったのなら、自分の実

力を世に問うてみたいと思うのは自然なことです。

他にも、ある在日外国人の高校生などは、当時流行していた3Dシューティングゲームの描画エンジンとほぼ同等のエンジンを独力で開発したりしていました。

彼の破天荒な行動力のもと、有能なハッカーが集まっていたのは事実だったのです。

そうして筆者が彼と話すうち、前述のような事情を受けて次第に形作られていったものが、この『ナイトメア』の骨格となる企画でした。

この企画は有能な3Dエンジン部分担当のプログラマーを必要とするものであったため、開発スタッフの質を選べない立場にあるヘル専の自分は立てることはないだろうと思っていた企画だったのです。

企画書がないままディスカッションを重ねていくうちに自然発生的に仕様書そのものが生まれてきた。それがこの企画の特徴でした。

1997年春頃。

この頃に、この『ナイトメア』の仕様書の第一稿が完成しました。

そしてO君に連絡を取ろうと3ヶ月ぶりぐらいに電話を掛けてみたところ、まるで繋がらなくなっています。

電話番号が移転したのならまだしも「この電話番号は現在使われておりません」でした。これは何かあったなと思い、I氏に相談することとなったのです。

I氏は移転先を把握していて、それを教えてくれました。そこで初めて、このO君の謎の会社の設立動機と不明瞭な資金源が明らかになったのです。

O君の父親は不動産業を営んでおり、バブル期に数多く生まれたバブル長者の一人でした。

しかしO君の父親はバブルの終焉をかなり早い段階で察知したため、損せずにかなり多くの資産を残すことに成功しました。

そこでO君が父親の資金をもとに始めた会社、それが○○○○○○社だったのです。

しかし、その金をほとんど使い果し、連絡先を知られないような形で郊外に拠点を移していました。そしてO君に連絡しようと電話してもいつも不在で、社内で1人、某社の移植を請け負った日本語を喋れない外国人が申し訳なさそうに「Sorry, Mr. O is not here……」と答えるのみです。何回か電話するうち、なんだかその外国人のプログラマーY君の方が気の毒になってきました。

ゲームを作るために、わざわざ言葉も通じない日本に来たのです。いたたまれなくなって、「Are you OK?」と聞いてみました。そこで初めて、彼も言葉が通じない国でそれだけを頼りにやってきた会社がどうなってるのかよく分からず、ときどきこうして意味不明の言語で何やらまくしたてられて不安でしょうがないという胸のうちを聞かせてくれました。

……ほどなく、気の毒な外国人Y君とも連絡は取れなくなりました。

次に電話に出たのは、日本語が不自由なO君の弟です。O君の家庭では英語が公用語であるため、海外生活の長い弟君は日本語がほとんど喋れませんでした。

その弟君から、たどたどしい日本語で「わかりません……あに、どこか……」と伝えられたとき、ついに、来るべきときが来たのだなと察しました。

O君は逃げたのです。

つまり父親の成した財産をほとんど使い果し、どこかに雲隠れしたのです――。

『ナイトメア』そのものは、こうして今回出版という形で再び日の目を見ることができました。しかし、ある若者の実験がこうしてひとつの家族の不幸という形で終焉を迎えたのだなと思うと、万感胸に迫るものがあります。

最近聞いた噂では、O君の父親にも連絡が取れなくなったそうです。

O君が様々な人を巻き込んだ大きな実験、それこそがまさに〝Ｔｒａｓｈｗｏｒｋｓ〟であり、『ナイトメア』はまさにその中のひとつにすぎません。

そして『ファミ通』の新作ゲーム発売スケジュール表には、今もまだ、その会社のソフトの群が発売日未定のまま残っています。こうした発売される見込みのない作品の群を整理すれば、恐らく1ページ分ぐらいのソフトがごっそりと減ることになるでしょう。

つまり、このようなことはゲーム業界にはごく頻繁に起こりがちなことであり、日常的な非常事態のよくある1コマにすぎません。

これは決して特殊な例ではないのです。

次のページからは『ナイトメア』のほぼ全ての仕様書とデータの一部を揃え、完全な形で掲載されています。これを使えば『ナイトメア』という3D視点型ロボット対戦ゲームの70%ぐらいは作れてしまうという大笑いなシロモノです。

仕様書を書くときなんか、これを参考にして書いてみると効率が上がることでしょう。

O君に関わった残念な日本人たち、悲惨な外国人たち、そして無残な彼の家族たちに幸あれと祈らずにはいられません。

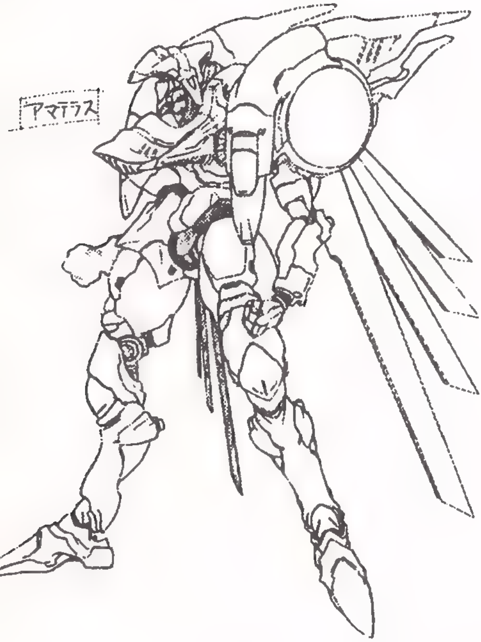
……って、１５０万円も大損こいてて何を他人事みたいに懐かしんでるねん俺！

今となっては『ナイトメア』は仕様書の作例として、かなりいい塩梅に味が出たシロモノだと思います。これについては、ゲームとして発売するには至らなかったものの、こういう形で本書に掲載するによって、当時必死に書いてた、仕様書書きとしての「作品」を発表できたと思っています。

ゲームとはプログラマーやグラフィッカーの協力なしには立ち行かないプロジェクト単位での集団作業であり、どうしても自分だけの作品であるとは考えにくいものです。

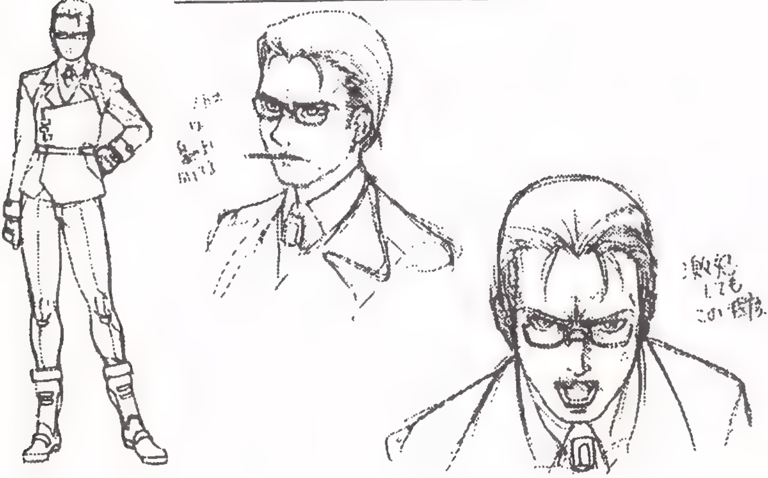
しかし、こうして自分が書いた部分だけが評価される仕様書を開示するのは、ある意味で完成したゲームそのものが発売されるよりも晴れがましい気分になれます。

だって、ゲームを作るためにこういうものを書くことこそが、企画屋の主な仕事なんですからね。



概要書

Nightmare



はじめに

この文書は、
- 開発目標を優先順位ごとに整理し、無用の混乱によるロスを最低限におさえる
- 概要を整理することによりゲームの骨格を明確にし、開発者の意思統一を図る

ために存在する。開発関係者は全員読まれたし。

開発目標優先順位の定義

１ｓｔ：３Ｄ対戦型ロボットアクションゲームである

２ｎｄ：格闘戦の概念を導入

アナログツインレバーによるボクシング的な格闘戦の要素を、従来の３Ｄ対戦型ロボットアクションゲームに加えることによりさらに高次元なゲーム性を付加する。

※　格闘戦に対応できない人のために、接近戦用の選択兵装を選べるようにする。

３ｒｄ：多様な戦闘フィールドを提供

宇宙空間、地上戦闘はもとより、大気圏外から地球へ自由落下しながらの空中戦や、超加速状態での迎撃戦など、ストーリー的に絡めながら多彩な戦闘フィールドを提供する。

４ｔｈ：支援兵器の概念を導入

自分や敵の戦闘をサポートするオプションユニットを選べることにより戦闘に幅を持たせ、また次回作予定のゲームシステムでの必須事項のテストケースとする。

５ｔｈ：通信対戦のサポート

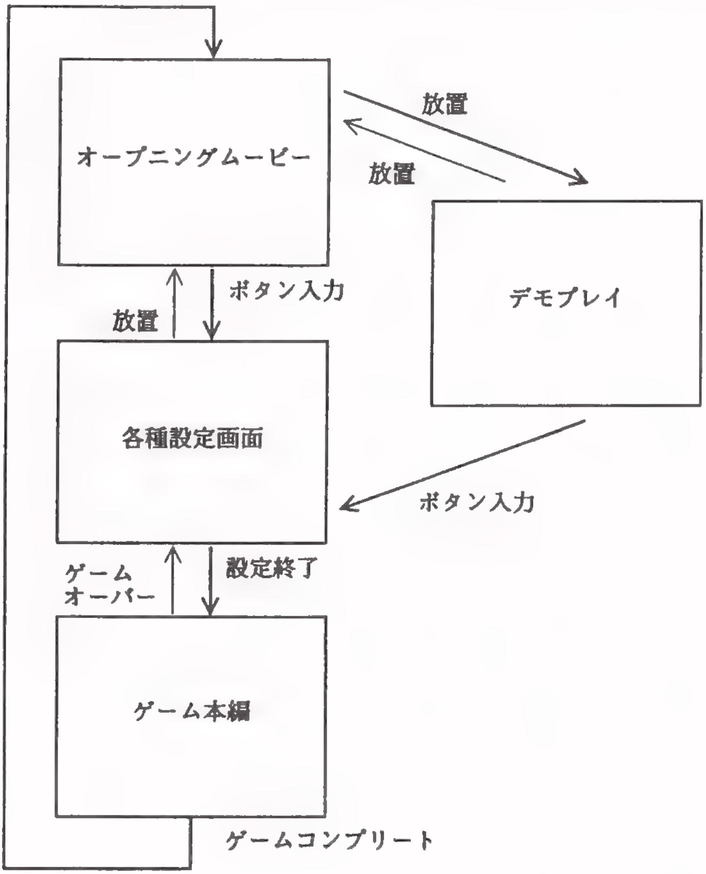
通信ケーブルによる通信対戦をサポートし、プレイヤーがより長く楽しめるように配慮する。

６ｔｈ：シリーズ化を目指す

このゲームをステップの初段とし、シリーズ化を目指す。次回作はシナリオ面を強化してＲＰＧ化する予定。

ゲーム外枠の構造概要

格闘ゲームなどではお約束の、ムービーが流れてボタンを押せば設定画面に入り、そこからゲーム本編に入るというオーソドックスな構造になっている。

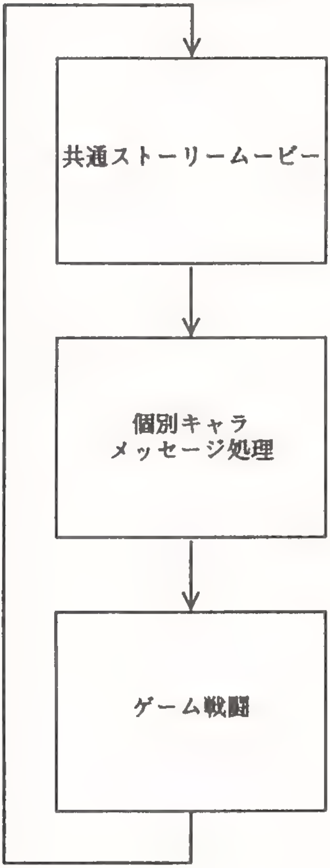


ゲーム本編の構造概要

ストーリーモードの処理の大まかな流れである。

戦闘と戦闘の幕間にムービーが流れ、キャラクタごとに顔アップになってなにがしか喋って戦闘開始という演出になる。

※　コンフィグ設定により、ムービーとメッセージはスキップ可能。



・各キャラ共通の、ストーリームービーを表示。

・各キャラ個別のメッセージ表示。
・ムービーではなく、パーツアニメである。
(ギャルゲーなどで用いられる方式)

・前記処理中にできるだけ戦闘のデータを読み込んでおく。

ゲーム戦闘の構造概要

戦闘中、ゲーム中に登場するオブジェクト

自分	プレイヤーが操る巨大ロボット。
相手	ＣＯＭもしくは対戦相手が操る巨大ロボット。
自分の支援兵器	自分を自動的に援護してくれる兵器。
相手の支援兵器	相手を援護する兵器。
非支援兵器	自分／相手問わず、どちらにも攻撃する兵器。
障害物	破壊できるものと破壊できないものがある。
各種エフェクト	着弾のアニメや爆発、煙やミサイルなどの画面効果一般。

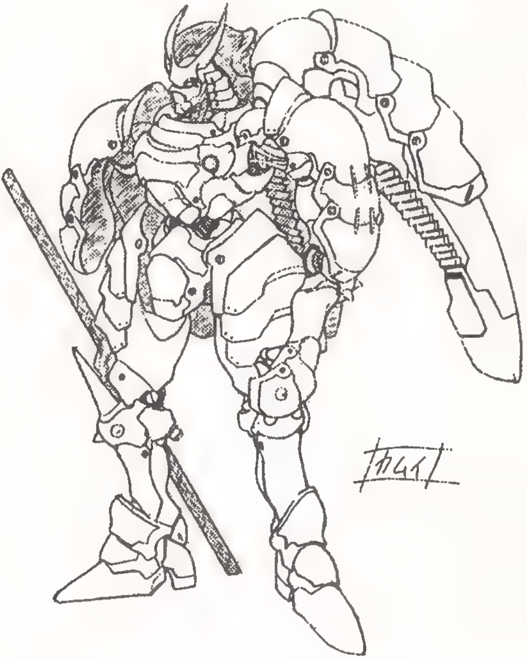
ゲーム中に大別されるふたつのマップ状態での操作形式

空中戦	宇宙空間、大気圏突入、超加速飛行、亜空間飛行、ジャンプなどで取られる操作系。
地上戦	地上、ドーム内などの地に足がついた状態で取られる操作系。

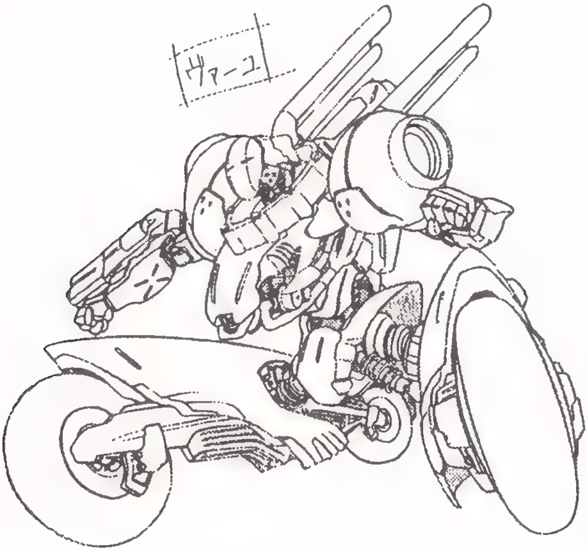
ゲーム中に大別されるふたつの状態での操作形式

射撃戦	ふたつの攻撃ボタンを同時には押していない状態で行なう射撃戦闘
格闘戦	ふたつの攻撃ボタンを同時押しした状態で行なう接近格闘／武器戦闘。

戦闘勝利条件（ＦＯＸＨＵＮＴモード以外）
・相手のＨＰをゼロにする。
・制限時間終了時に、自分のＨＰより相手のＨＰの方が少ない。
・制限時間終了事に、ＨＰが相手と同じもしくは同時に双方のＨＰがゼロになったとき、
味方支援兵器より相手支援兵器のダメージ量が多い。

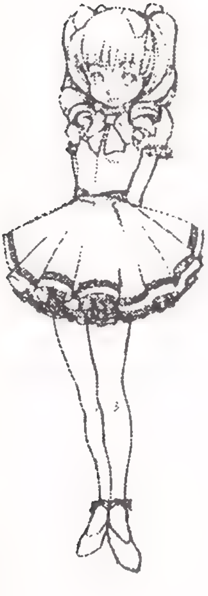


Nightmare



画面仕様書

Nightmare



ＮＩＧＨＴＭＡＲＥ画面レイアウト

上下はループでつながっている

・ゲームタイトル表記部自体が
　モードを現している

解説

いわゆるストーリーモードのことである。

リンク先

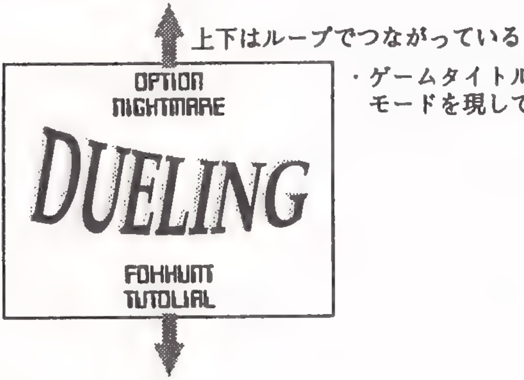
・「↑」入力で<u>ＯＰＴＩＯＮ画面レイアウト</u>へ
・「↓」入力で<u>ＤＵＥＬＩＮＧ画面レイアウト</u>へ
・「○」「ＳＴＡＲＴ」入力で<u>キャラクター選択画面レイアウト</u>へ

ゲームモード「ＮＩＧＨＴＭＡＲＥ」について

・選択したキャラクタを操作し
・総当たりで登場するＣＰＵ操作のキャラクタを倒し
・エンディングを見る

という概要になる。

OPTION画面レイアウト



・ゲームタイトル表記部自体がモードを現している

解説

いわゆる対戦モードのことである。

リンク先

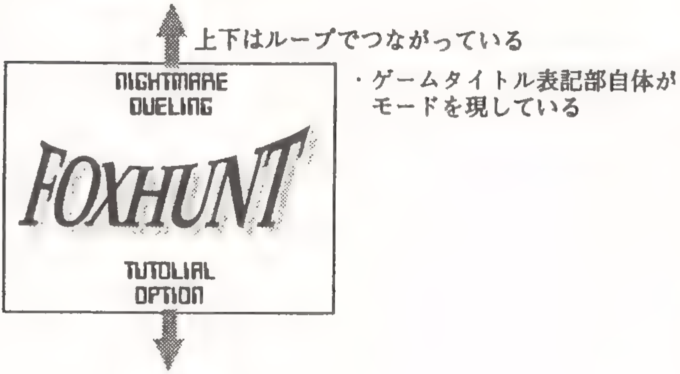
・「↑」入力でNIGHTMARE画面レイアウトへ
・「↓」入力でFOXHUNT画面レイアウトへ
・「○」「START」入力でキャラクター選択画面レイアウトへ

ゲームモード「DUELING」について

・ＣＰＵの難易度、ダメージゲージの量、キーアサインの変更
・１セットの制限時間の設定
・サウンドテスト、ＢＧＭ／効果音のレベル調整
・ＮＩＧＨＴＭＡＲＥモードでクリアしたキャラのエンディングの再視聴

という概要になる。

OPTION画面レイアウト



解説

他のモードではオプションとして登場する支援兵器を破壊した数を競って楽しむモードである。
このモードだけは、ＮＩＧＨＴＭＡＲＥモードでクリアしたキャラがいない限り表示されない。

リンク先

・「↑」入力でＤＵＥＬＩＮＧ画面レイアウトへ
・「↓」入力でＴＵＴＯＲＩＡＬ画面レイアウトへ
・「○」「ＳＴＡＲＴ」入力でキャラクター選択画面レイアウトへ

ゲームモード「ＦＯＸＨＵＮＴ」について

・選択したキャラクターを操作し
・登場するＣＰＵもしくは対戦相手操作のキャラクターと
・どちらがより多く、支援兵器部隊を倒せるかを競う
・戦闘結果を分析し、表示

という概要になる。

ＴＵＴＯＲＩＡＬ画面レイアウト

・ゲームタイトル表記部自体がモードを現している

解説

いわゆる練習モードのことである。

リンク先

- 「↑」入力で<u>ＦＯＸＨＵＮＴ画面レイアウト</u>へ
- 「↓」入力で<u>ＯＰＴＩＯＮ画面レイアウト</u>へ
- 「○」「ＳＴＡＲＴ」入力で<u>キャラクター選択画面レイアウト</u>へ

ゲームモード「ＴＵＴＯＲＩＡＬ」について

- 選択したキャラクターを難易度レベル別の指示通りに操作し
- そのレベルで規定された行動がこなせたか内部評価し
- 免許という形で結果を画面に表示する

という概要になる。

OPTION画面レイアウト

解説

いわゆるオプションモードのことである。

リンク先

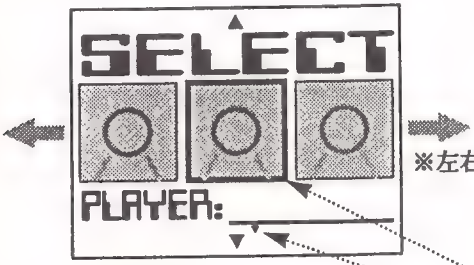
・「↑」入力でFOXHUNT画面レイアウトへ
・「↓」入力でNIGHTMARE画面レイアウトへ
・「○」「START」入力でオプション設定画面レイアウトへ

ゲームモード「OPTION」について

・CPUの難易度、ダメージゲージの量、キーアサインの変更
・1セットの制限時間の設定
・サウンドテスト、BGM／効果音のレベル調整
・NIGHTMAREモードでクリアしたキャラのエンディングの再視聴

という概要になる。

キャラクター選択画面レイアウト



※左右はループでつながっている

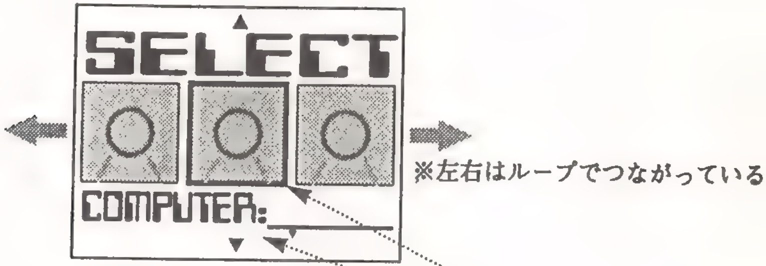
解説

・画面中央に３つ並んだＢＯＸがキャラクタ選択ウィンドウで、中央にある太線に囲まれたものが選択される。
・３つ並んだ選択ウィンドウの中央に表示されているキャラクターの名前が、画面中の下線部分に表示される。

ジャンプ先

・「↑」「↓」入力でオプション設定画面レイアウトへ　（画面切り替え時にＳＥ）
・「←」「→」入力でキャラクター選択ウィンドウがループ（ウィンドウループ中にＳＥ）
・「×」入力でＮＩＧＨＴＭＡＲＥ画面レイアウトへ
・「○」「ＳＴＡＲＴ」入力でキャラクター兵装選択画面レイアウトへ

コンピュータ選択画面レイアウト



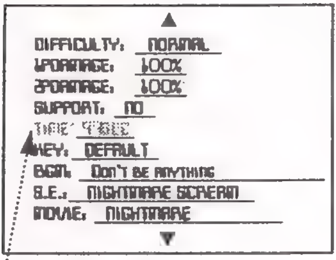
解説

- 画面中央に3つ並んだBOXがキャラクター選択ウィンドウで、中央にある太線に囲まれたものが選択される。
- 3つ並んだ選択ウィンドウの中央に表示されているキャラクターの名前が、画面中の下線部分に表示される。

ジャンプ先

- 「↑」「↓」入力でオプション設定画面レイアウトへ　（画面切り替え時にＳＥ）
- 「←」「→」入力でキャラクター選択ウィンドウがループ（ウィンドウループ中にＳＥ）
- 「×」入力でＮＩＧＨＴＭＡＲＥ画面レイアウトへ
- 「○」「ＳＴＡＲＴ」入力でキャラクター兵装選択画面レイアウトへ

オプション設定画面レイアウト



※「→」「←」入力で、
現在選択中のオプションの、
下線部の中身だけが
切り替わる

解説

いわゆるオプションモードのことである。

現在選択中のオプション（この場合ＴＩＭＥ）だけ、表示色を変える。

ＭＯＶＩＥ／ＳＵＰＰＯＲＴは、ＮＩＧＨＴＭＡＲＥモードでクリアしたあとのみ選択可。なければ、これ自体を表示しない。

ＤＩＦＦＩＣＵＬＴＹは、ＥＡＳＹ／ＮＯＲＭＡＬ／ＨＡＲＤの中からひとつ選択。

１Ｐ＆２Ｐ　ＤＡＭＡＧＥは、５０／７５／１００／１２５／１５０％の中からひとつ選択。

ＳＵＰＰＯＲＴは、１／２／３／ＮＯの中からひとつ選択。

ＴＩＭＥは、下１桁は９固定で１０の位を０～２４か∞の中からひとつ選択。

ＫＥＹだけは、専用の設定画面を持っている。→ＫＥＹ設定画面レイアウトへ

ＢＧＭ／ＳＥ／ＭＯＶＩＥは、それぞれの内容の中からひとつを選択。

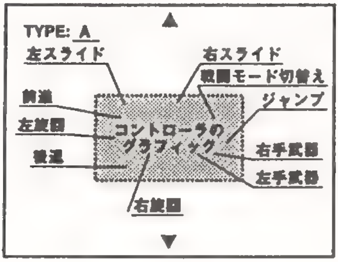
操作方法

・ＤＩＦＦＩＣＵＬＴＹを選択中「↑」／ＭＯＶＩＥ（表示されていなければＳ．Ｅ．）を選択中「↓」／前述のどちらかで「○」「→」「←」／どのオプションでも「×」で、

ＯＰＴＩＯＮ画面レイアウトへ

・「↑」入力で現在選択中のオプションがひとつ上に移動。
・「↓」入力で現在選択中のオプションがひとつ下に移動。
・「→」入力で現在選択中のオプションの内容をひとつ順にシフトする。
・「←」入力で現在選択中のオプションの内容をひとつ逆にシフトする。
・「○」「ＳＴＡＲＴ」入力でそのオプション内容を実行する。
（「ＤＩＦＦＩＣＵＬＴＹ」「ＤＡＭＡＧＥ」「ＴＩＭＥ」以外のオプション時）

ＫＥＹ設定画面レイアウト



※コントローラのグラフィックは、ポート１に接続されているコントローラの種類を自動認識して表示すること。

解説

操作系設定画面である。

現在ポート１に接続されているコントローラの種類を判別し（標準コントローラ系／ＳＯＮＹアナログジョイパッド系／ＳＯＮＹアナログジョイスティック系）、そのコントローラで現在設定されている操作系を選択する。

操作方法

・「×」「○」「→」「←」入力でオプション設定画面レイアウトへ
・「↑」入力で現在画面表示中のコントロールタイプの内容をひとつ逆にシフトする。
・「↓」入力で現在画面表示中のコントロールタイプの内容をひとつ順にシフトする。
・「→」入力で現在選択中のオプションの内容をひとつ順にシフトする。
・「←」入力で現在選択中のオプションの内容をひとつ逆にシフトする。

キャラクター兵装選択画面レイアウト

解説

オプション武器使用選択画面である。

格闘戦が不得意なプレイヤーのために救済策としてそのキャラクターに設定されたオプション武器を使用するかしないかを決定する。

剣のグラフィックを表示している部分に、そのキャラクターに設定されたオプション武器を表示する。

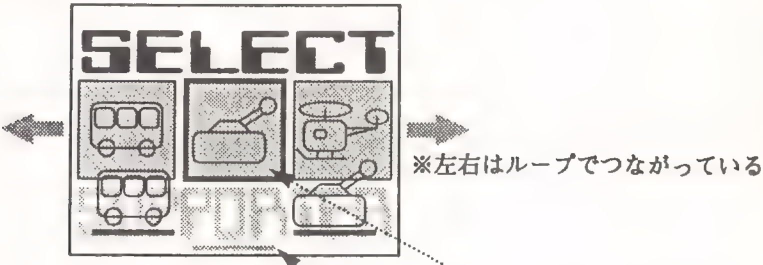
※この設定は、アナログジョイスティックでなければ操作系にあまり関係がない。

下線部のオプション武器の使用是非の中身は、「YES」「NO」のどちらかである。

操作方法

- 「×」入力でキャラクタ選択画面レイアウトへ
- 「○」入力で、使用できる支援兵器があり、
  オプション選択画面でSUPPORTをUSEにしていれば<u>支援兵器選択画面レイアウト</u>へ
  なければ<u>戦闘開始</u>
- 「→」入力で現在画面表示中のオプション武器の使用是非の内容をひとつシフトする。
- 「←」入力で現在画面表示中のオプション武器の使用是非の内容をひとつシフトする。

支援兵器選択画面レイアウト



解説

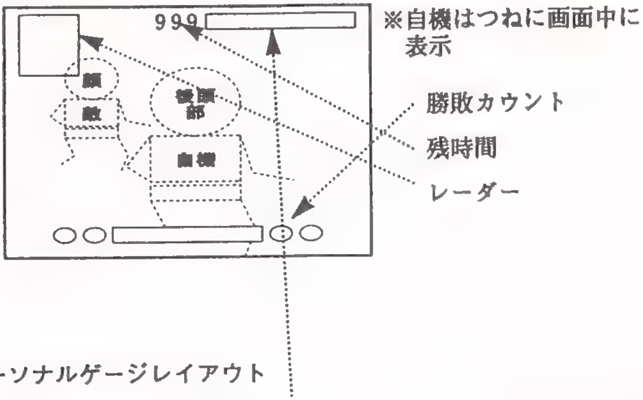
・画面中央に３つ並んだＢＯＸが支援兵器選択ウィンドウで、中央にある太線に囲まれたものが選択される。
・段違いに３つ並んだ線が支援兵器プールで、そのとき点滅中の線が選択中のものである。
・線の上に表示されている支援兵器が、既に選択された支援兵器である。
・支援兵器は、オプション設定画面で設定された機体の数だけ使用可能（最大３機）。
・オプション設定画面で設定された数だけ支援兵器プールに下線を表示しておく。

操作方法

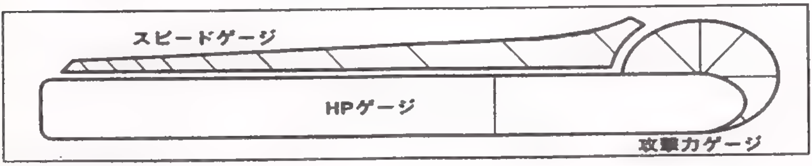
・「↑」「×」入力で支援兵器を支援兵器プールから外す。
・「↓」「○」入力で支援兵器を支援兵器プールに入れる。
・「←」「→」入力で支援兵器選択ウィンドウがループ　（ウィンドウループ中にＳＥ）
・「ＳＴＡＲＴ」入力、もしくは最後の支援兵器を支援兵器プールに入れたあと戦闘開始
・「ＳＥＬＥＣＴ」入力、もしくは支援兵器プールがすべて空の状態で「↑」「×」入力で

ＮＩＧＨＴＭＡＲＥ画面レイアウトへ

戦闘画面レイアウト



パーソナルゲージレイアウト



解説

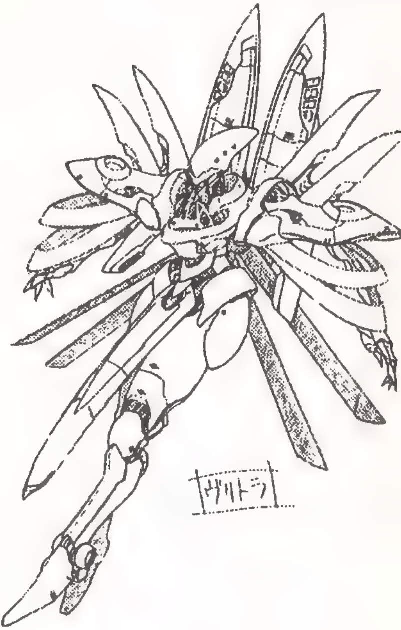
パーソナルゲージには、HP／スピード／攻撃力の３つのゲージがある。

・HPゲージは、自機の現在のヒットポイント残量を現す。
・スピードゲージは、自機の現在の移動速度を現す。
・攻撃力ゲージは、自機の現在繰り出している技の攻撃力を現す。

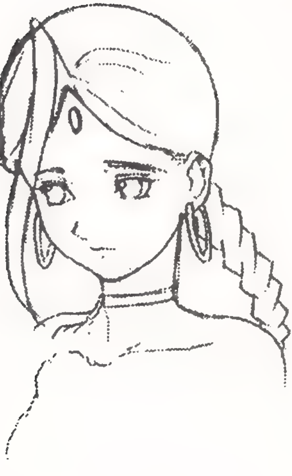
各ゲージの相互関連について

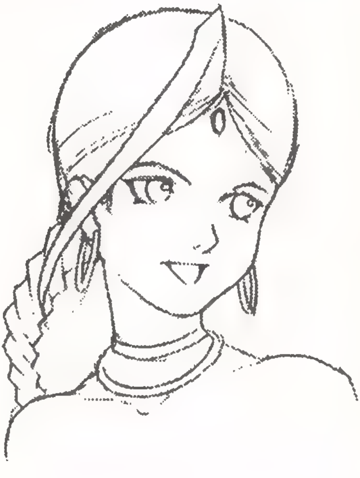
敵味方共通

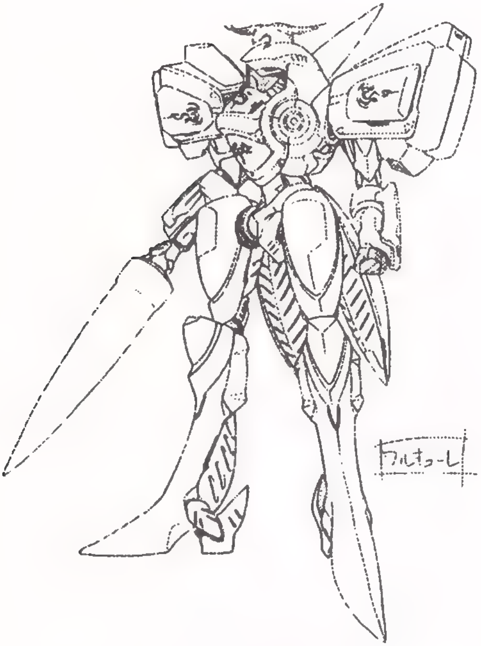
- 攻撃／対象とも移動スピードが速ければ速いほど、ダメージ追加率上昇
- 対象が攻撃モーション中なら攻撃力が大きければ大きいほど、ダメージ追加率上昇



Nightmare

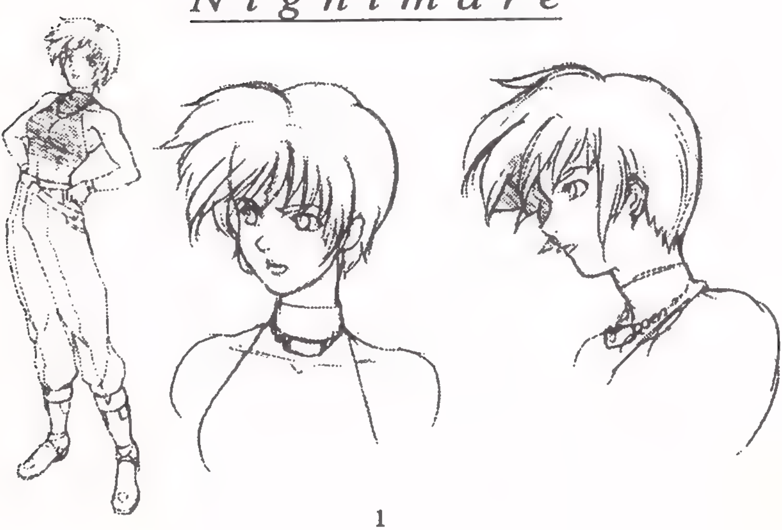






戦闘仕様書

Nightmare



開発目標優先順位の定義

1st：3D対戦型ロボットアクションゲームである。

（類例；電脳戦機バーチャロン・Gungriffon・アーマードコア）

2nd：格闘戦の概念を導入。

アナログツインレバーによるボクシング的な格闘戦の要素を、従来の3D対戦型ロボットアクションゲームに加えることによりさらに高次元なゲーム性を付加する。

※　格闘戦に対応できない人のために、接近戦用の選択兵装を選べるようにする。

3rd：多様な戦闘フィールドを提供。

宇宙空間、地上戦闘はもとより、大気圏外から地球へ自由落下しながらの空中戦や、超加速状態での迎撃戦など、ストーリー的に絡めながら多彩な戦闘フィールドを提供する。

4th：支援兵器の概念を導入。

自分や敵の戦闘をサポートするオプションユニットを選べることにより戦闘に幅を持たせ、また次回作予定のゲームシステムでの必須事項のテストケースとする。

5th：通信対戦のサポート。

通信ケーブルによる通信対戦をサポートし、プレイヤーがより長く楽しめるように配慮する。

6th：シリーズ化を目指す。

このゲームをステップの初段とし、シリーズ化を目指す。次回作はシナリオ面を強化してRPG化する予定。

さて、このナイトメアのポリゴンエンジン・汎用演算エンジンがどの程度優秀なものになるか不明だが、巨大ロボットの重量による慣性モーメントの影響・移動速度と慣性のダメージ量への影響などを表現したい。

戦闘中の各種仕様について

グラフィックモード仕様
リフレッシュレート：目標６０fps（秒間６０回の書き換え）
表示モード：インターレス
理由：動きが自然になり、プレイヤーに訴求する。
プライオリティー：中（実現できれば苦労の価値あり）
技術的な複雑性が高いといえる。しかし企画がプレイステーション２もしくはドリームキャスト、ドルフィンあたりで進行するのなら、この限りではない。

サウンド仕様
ＢＧＭ：内蔵音源
効果音（ＳＥ）：内蔵音源
プライオリティー：高（実現しなければならない）
理由：ＣＤから地形データを随時読み込みながらリニアに表示する仕様になる。

同様の仕様の類例として、『King's Field3』『Final Fantasy7』などがある。
ＣＤドライブをつねに回しておき、、いつでもプレイヤーの移動先のマップデータを先読みし、地形データの読み込み待ちなどでゲームプレイのテンポが途切れないようにする。
メモリ的にも処理速度的にも厳しくなるとは思うが、プログラマー＆コンポーザー諸氏の努力を期待する。

操作系仕様
通常コントローラ：対応
ネジコン：対応
アナログジョイスティック：対応
デュアルショック：対応
プライオリティー：高（実現しなければならない）
理由：このゲームは、アナログデバイスでのプレイにおいて最適なゲーム性を引き出せる。

操作系の類例として『バーチャロン（セガ）』・『サイバースレッド（ナムコ）』等がある。シミュレーター系の操作系は採用せず、敷居の低い操作系を目指す。

ゲーム戦闘の構造概要

戦闘中、ゲーム中に登場するオブジェクト

自分	プレイヤーが操る巨大ロボット
相手	ＣＯＭ、もしくは対戦相手が操る巨大ロボット
自分の支援兵器	自分を自動的に援護してくれる兵器。
相手の支援兵器	相手を援護する兵器。
非支援兵器	自分／相手問わず、どちらにも攻撃する兵器。
障害物	破壊できるものと破壊できない物がある。
各種エフェクト	着弾のアニメや爆発、煙やミサイルなどの画面効果一般。

ゲーム中に大別されるふたつのマップ状態での操作形式

空中戦　宇宙空間、大気圏突入、超加速飛行、亜空間飛行、ジャンプなどで取られる操作系。

地上戦　地上、ドーム内などの地に足がついた状態で取られる操作系。

ゲーム中に大別されるふたつの状態での操作形式

射撃戦　ふたつの攻撃ボタンを同時には押していない状態で行なう射撃戦闘

格闘戦　ふたつの攻撃ボタンを同時押しした状態で行なう接近格闘／武器戦闘。

戦闘勝利条件（ＦＯＸＨＵＮＴモード以外）

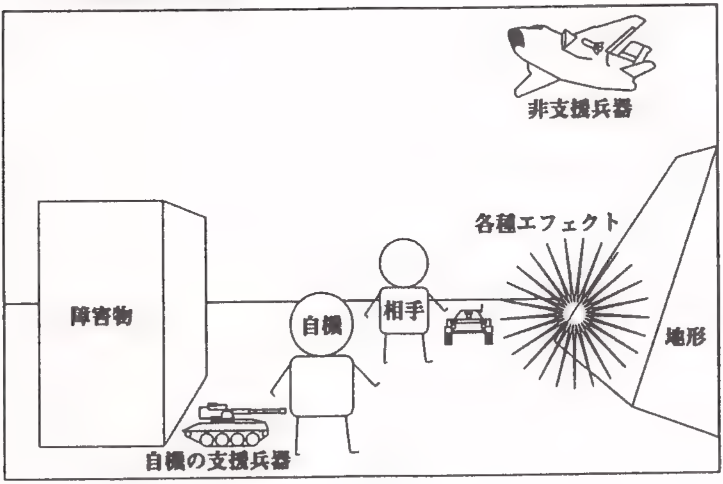
- 相手のＨＰをゼロにする。
- 制限時間終了時に、自分のＨＰより相手のＨＰの方が少ない。
- 制限時間終了事に、ＨＰが相手と同じもしくは同時に双方のＨＰがゼロになったとき、味方支援兵器より相手支援兵器のダメージ量が多い。

速度／重量によるダメージ追加率変動について

敵味方共通

- 攻撃／対象とも移動スピードが速ければ速いほど、
  ダメージ追加率上昇
- 対象が攻撃モーション中なら攻撃力が大きければ大きいほど、
  ダメージ追加率上昇

ゲーム戦闘の構造概要

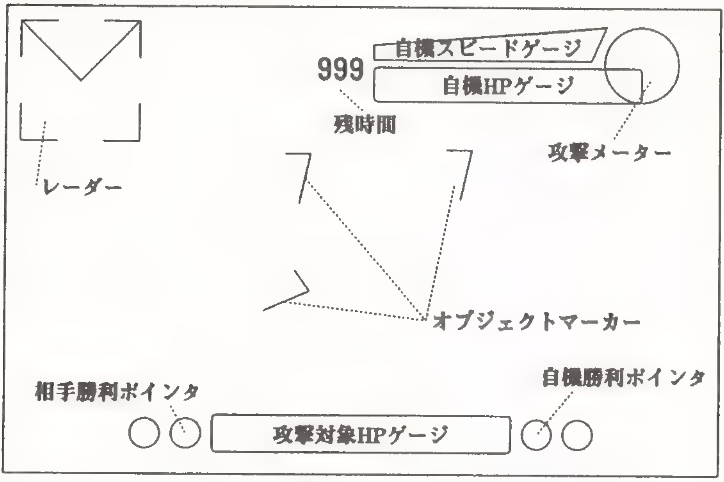


解説

戦闘中、登場するオブジェクトの種類は以下に大別される。

・自機	プレイヤーが操る巨大ロボット。
・相手	ＣＯＭ、もしくは対戦相手が操る巨人ロボット。
・自分の支援兵器	自分を自動的に援護してくれる兵器。
・相手の支援兵器	相手を援護する兵器。
・非支援兵器	自分／相手問わず、どちらにも攻撃する兵器。
・地形	基本的に破壊不可能の固定オブジェクト
・障害物	基本的に破壊可能な固定オブジェクト。
・各種エフェクト	着弾のアニメや爆発、煙やミサイルなどの画面効果一般。
・各種ゲージ	画面中に表示されるレーダーサイト／ゲージなど(別頁詳細)

各種ゲージレイアウト



指定

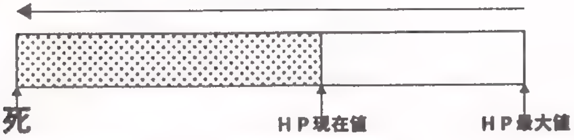
※　各種ゲージレイアウトは、現段階で要求されている機能のみを表記している。
「カッコイイやつ希望．でも暑苦しいゲージレイアウトにしないでください」

解説

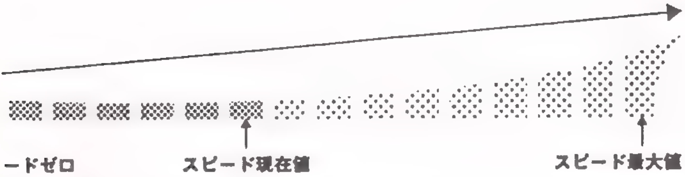
・自機ＨＰゲージ	自機の現在のヒットポイント残量を現す。
・スピードゲージ	自機の現在の移動速度を現す。
・攻撃力メーター	自機の現在繰り出している技の攻撃力を現す。
・残時間	タイムアップまでの残りの時間を現す。
・レーダー	自機を中心に一定の範囲の敵味方を光点で現す。
・相手／自機勝利ポインタ	これまでどちらが何回勝ったかを示す。
・攻撃対象ＨＰゲージ	一番最後にダメージを与えた物体のヒットポイント残量を示す。
・オブジェクトマーカー	敵味方関係なく破壊可能な物体を示す。

<u>各種ゲージ仕様</u>（実際のスケール比率は無視して書いてる）

自機ＨＰゲージ

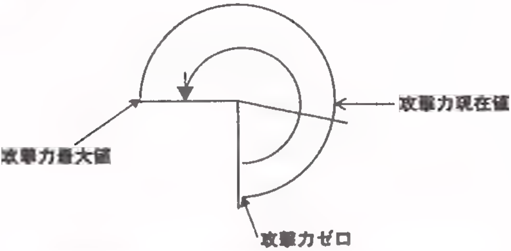


ＨＰ現在値がゼロになると負け（当たり前）



スピード最大値に個体差あり。遅い奴はスピードゲージが８個しかなかったりする）

攻撃力メーター



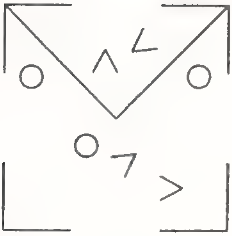
・自機が今行なっている攻撃の攻撃力がひと目で分かる。

各種ゲージ仕様 (実際のスケール比率は無視して書いてる)

残時間

999　　残時間は3ケタ。

レーダー (レーダー中のマーカーは、本当はもっと小さく表示される)



・レーダー中の∧が、攻撃力か移動力のある物体である。

・色で敵味方を示す (赤が敵、緑が味方、黄はどちらでもない)

・レーダー中の○が、攻撃力のない固定物である。

・∧←この出っ張りが、物体の向きを現す。

・赤く点滅している∧が、相手のイエーガーである。

・レーダー中央のV字型が、プレイヤーの視界の範囲を現す。

相手／自機勝利ポインタ (下記どちらかの条件を満たした時、ポインタにマークがつく)

下記どちらかの条件のとき、自機勝利ポインタにマークがつく
- ・時間内に相手のイエーガーのＨＰをゼロにする。
- ・時間切れのとき相手のイエーガーよりＨＰが多い。

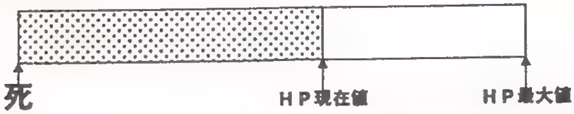
下記どちらかの条件のとき、引き分けとなり相手／自機双方にマークがつく。
- ・時間内に相手のイエーガーと同時にＨＰがゼロになる。
- ・時間切れのとき相手のイエーガーとＨＰ残量が同じ。

下記どちらかの条件のとき、相手勝利ポインタにマークがつく
- ・時間内に自機のイエーガーのＨＰをゼロにされる。
- ・時間切れのとき相手のイエーガーよりＨＰが少ない。

規定のポイントを先取した方が勝ちとなる。

双方ともあとひとつ勝てば勝ちという局面で引き分けると、ドローとなりゲームオーバーとなる。

自機ＨＰゲージ



ＨＰ現在値がゼロになると負け（当たり前）
敵味方問わず、自分の最新の攻撃が当たった対象の残ＨＰが表示される。

オブジェクトマーカー

破壊できるものには、（目立たないように） こういう細長い「７」型のマークが表示される。

・大きさで距離を示す　（近ければ大きく 遠ければ小さい ）
（※こんなにデカいマーカーにはならない）

・色で敵味方を示す　（赤が敵、緑が味方、黄はどちらでもない）

・点滅でこちらに気づいているかどうかを示す（こちらに気づいていれば点滅せず、気づけば点滅する）

・傾きで攻撃しているかしていないかを示す　（攻撃してなければ垂直 攻撃していれば傾く ）

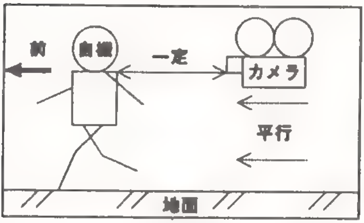
視点の制御

Ｎｉｎｔｅｎｄｏ６４用ソフト「スーパーマリオ６４」は、視点切替えを多用した視点制御で、酔いにくい３Ｄゲームデザインの新境地を切り開いたことは誰の目にも明らかであろうと思う。

ここでは先駆者の考察を受け入れ、さらにこのゲームにふさわしい視点制御を提唱することになる。

普通の（というより、ダサい画面に見える）３Ｄゲームの場合

横から見た図

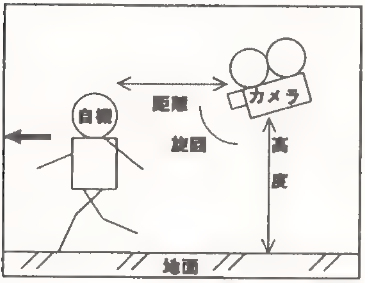


・カメラ視点が自機の真うしろだけ
・カメラ角度がつねに地面と平行
・カメラと自機の距離がつねに一定
※画面が鼓動に合わせて揺れたりする
（「ＤＯＯＭ」等が酔いやすい理由）

上記４点が、「かっこ悪い３Ｄゲーム」の演出的な必要要素である。
その上、酔いやすくなるというおまけつき。採用する理由がまったくない。

かっこいい３Ｄゲームの場合

横から見た図



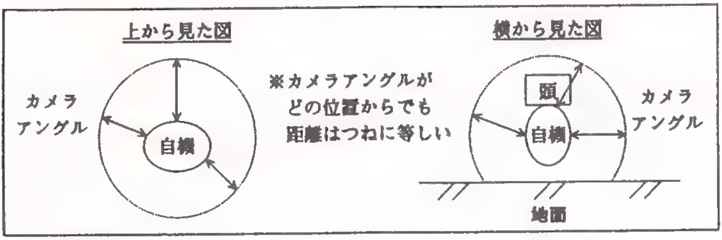
・カメラ高度が上下する
・カメラ角度が上方旋回する
・カメラと自機の距離が変化する
※画面が鼓動に合わせて揺れない

{ 自機移動スピードが速い＝カメラ高度が低く
{ 自機移動スピードが遅い＝カメラ高度が高く
{ 自機と攻撃対象の距離が遠い＝カメラと自機の距離も遠く
{ 自機と攻撃対象の距離が近い＝カメラと自機の距離も近く

※　カメラ距離の詳細については、次ページに説明

カメラはつねに距離と高度に合わせて、画面中央付近に自機が映るように角度を自動調整する。

カメラの視点距離



視点距離とは、視点の座標軸（X／Y／Z）に関係なく
自機中心部から視点までの最短距離
のことである。
視点距離５メートルというと、
自機を中心に据えた半径５メートルのボールの表面にあたる部分全部が
視点距離５メートルとなる。

視点移動

基本的に、
自機の現在の移動速度により　……　カメラ高度が
自機と攻撃対象の距離により　……　カメラ距離が
カメラ高度とカメラ距離により　……　カメラ角度が（自機が画面中央に来るように）
それぞれ変化するのは今までに説明したとおり。だが、それに以下の４条件が加わる。

以下の１から３は、３Ｄ酔いを起こさないための方法論である。

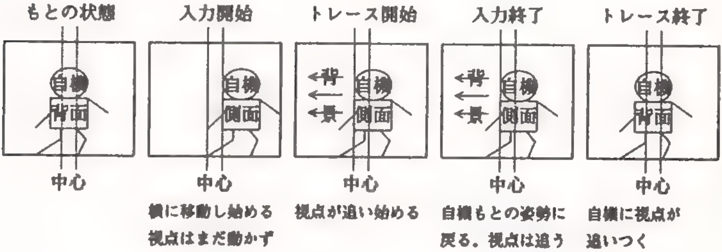
1. 視点が変わる時、自機の動きとの間にディレイ（遅延）が起こる。
2. 画面中央付近から大きく離れない限り、視点制御にある程度の「遊び」がある。
3. カメラ角度とカメラ距離はアナログ的にヌルヌル変わるのではなく、８段階ぐらいに分けて段階的に変わる。
4. 自機と視点の間に自機を隠すほどの障害物があるとき、それをかわす。

※　解説は次ページ以降

1．視点のディレイ（遅延）

自機を追う視点は、つねに完全に自機を画面中央に表示しているわけではない。

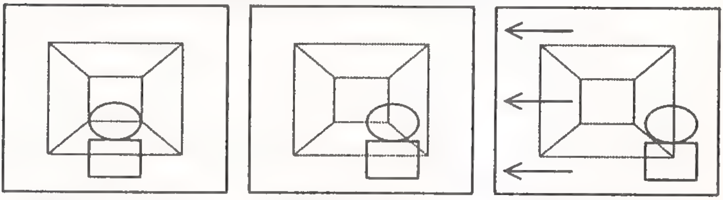
例；右移動すると……



こういう風に、<u>視点の追跡は自機の動きに少し遅れる。</u>

2．視点制御の遊び

※　画面中に見えない立方体のエリアがあると思うように。



普段はこうなっていて

点線内なら、移動しても
視点は移動しない

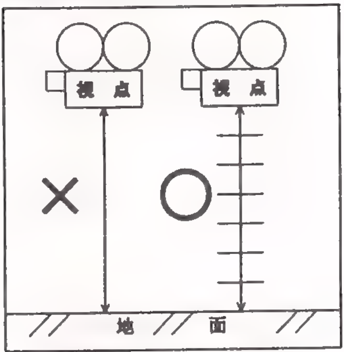
点線のエリアから出ると
視点が移動する

点線のエリアは点線の内側は自由に移動しても視点は移動しないが、
<u>上／下・左／右・奥／手前どこからはみ出しても視点が移動する。</u>

3．カメラ高度とカメラ距離の段階的変化

カメラ高度

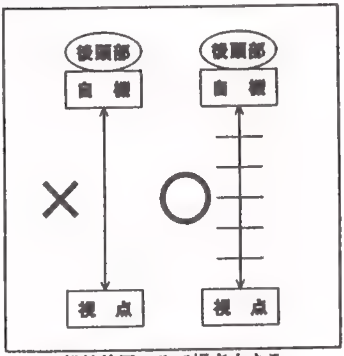
高度は移動速度が速ければ速いほど低く、移動速度が遅ければ遅いほど高くなる



横線位置のみで視点止まる

カメラ距離

カメラ距離は攻撃対象との距離が離れれば離れるほど遠くなる

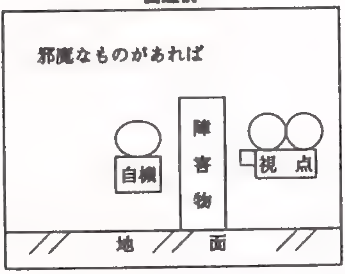


横線位置のみで視点止まる

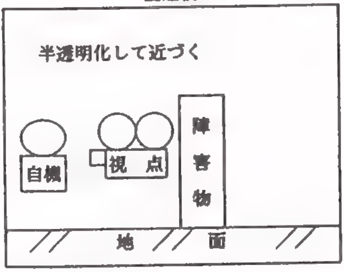
※ 距離も視点も、8段階ずつぐらい目盛りがあり、目盛りの間はただ通り過ぎるだけで<u>目盛りの途中で視点が停止することはない。</u>

4．障害物の回避

回避前

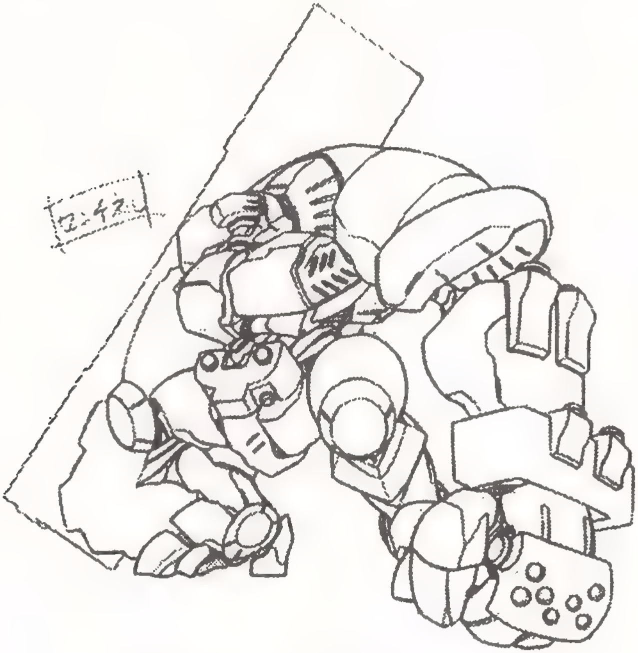


回避後



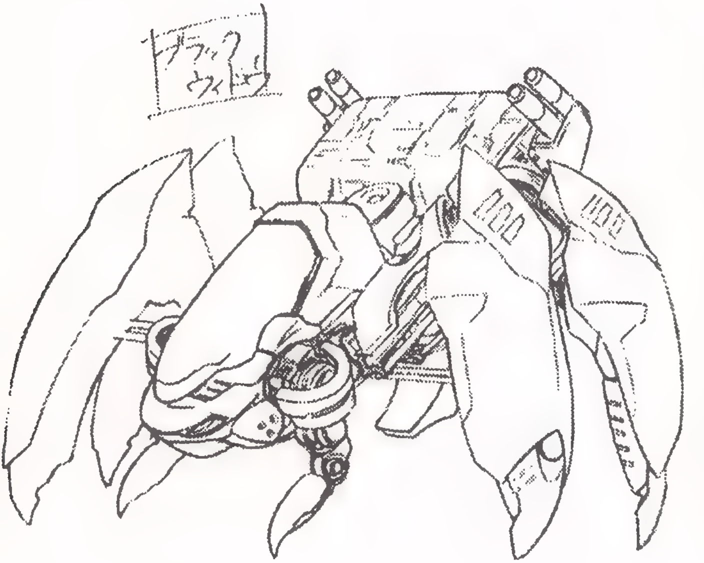
※ 視点と自機の間に障害物があり自機の表示が隠れるとき、<u>障害物を半透明化させ、透過して視点距離を縮める。</u>

それすら不可能なら、<u>障害物が邪魔にならなくなるまでカメラ高度を上げる。</u>

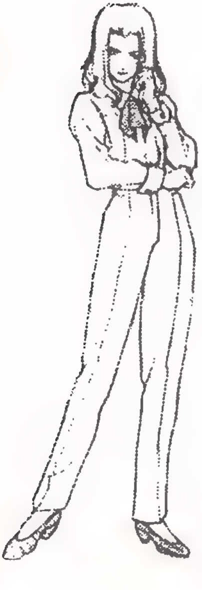


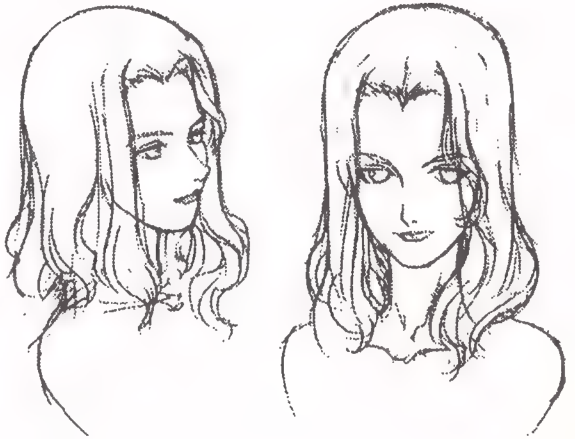
Nightmare

操作系仕様書



Nightmare

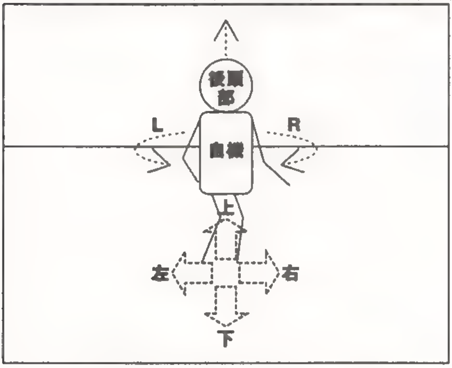




はじめに

3Ｄロボット格闘ゲームの操作体系には、
ゲーム的な操作体系（類例；バーチャロン）
シミュレーター的な操作体系（類例；ガングリフォン）
の２通りの選択肢がある。

今回のシステムでは、ゲーム的な操作体系を基本に構築していきたい。



レバーでどの方向に移動しても、機体は前を向いている。

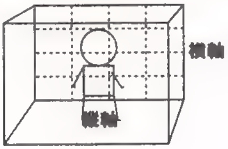
左右レバー	……	カニ移動
ＬＲキー	……	機体の旋回
同方向レバー２回押し	……	ダッシュ

これ以降、コントローラの入力が続いている状態を（例えば△ボタンなら）
△ー
△ボタンをチョン押しした状態を
△
と表現し、２回押しなら"チョン押しした後普通に押す"ことになるので
△△ーという表記法にする。

接地状態と非接地状態の差

地に足がついているか、ついていないかの差である。
地に足がついている状態（地上移動時）とついていない状態（宇宙空間／ジャンプ中）では、操作系が若干異なる。

ターゲットロックシステムについて（水平軸・垂直軸の自己微調整機構）



対象と自機の照準が合うということは、自機前方で水平軸と垂直軸が交差するということである。
(このゲームの照準は基本的に表示せず、また甘めの設定になる)。
機体前方垂直・水平軸を中心にそれぞれ45度の範囲に標的があれば、軸の誤差を自動補正する。

つまり、大まかな照準さえ合っていれば多少ずれていても、ある程度は自動照準で敵が画面中央に来るようにトレースしてくれるという非常に便利な機能である。
宇宙空間でのダイナミックな戦闘用に考えた機能である。

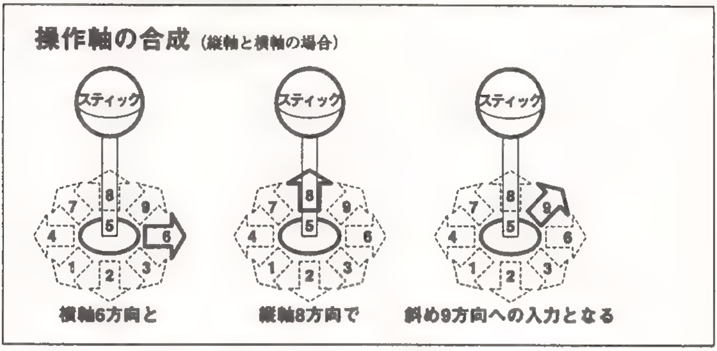
無重力戦闘及び慣性の扱い

宇宙空間は慣性モーメントの減衰が地上より緩やかなので、慣性減衰には慣性作用方向逆への入力で相殺しなければならない。
例；　前方へ加速しすぎた時は「↓↓-」入力で好みの速度までブレーキをかける。
重い機体＆加速性能の高い機体は慣性モーメントの影響が大きくなり、"扱いづらい"機体になる。
ただ、強力な慣性のついた機体（＝重くて速度の速い状態）の突撃は強力なダメージを与える。

操作デバイス一覧（使いにくい順に表記）

- 標準コントローラ
- ネジコン
- アナログジョイスティック
- デュアルショック

各デバイス操作系説明の読み方



分かりにくい概念なので注意！

　上の図で見れば、横軸６と縦軸８への入力が認識されれば９方向として認識されるということは分かると思う。そして、

<u>ひとつのレバーで２と８（前後）を同時に入力できない</u>

ことも分かると思う。これと同じで、

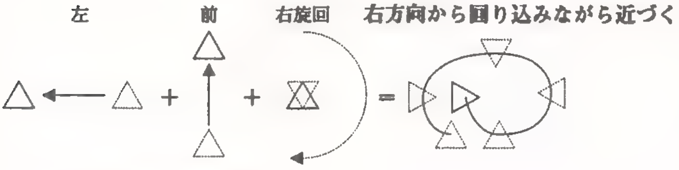
<u>ひとつのレバーで４と６（左右）も同時に入力できない</u>

ことも分かると思う。

これは、同じ軸系だから同時に認識しないのである。

　しかし、別々の軸系ならばそのすべてが合成された方向となるのである。

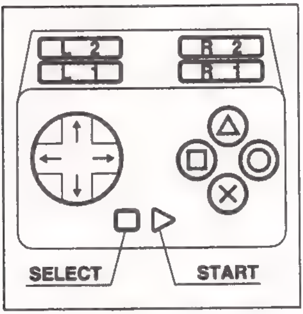
　例えば　横軸系＝４／縦軸系＝８／ＬＲ系＝Ｒ－　という入力があると、



という複雑な動作になる。

　こういう風に、複数の軸系の基本動作を組み合わせて操作する。

標準コントローラー



標準コントローラ基本設定

○— …… ジャンプ
×— …… 右手武器攻撃
□— …… 左手武器攻撃
△— …… 銃撃／格闘モード切替え
×+□— …… 敵つかみ（格闘モード時）

縦軸系基本操作

非接地状態
↑— …… 下方向に旋回（コンフィグで「↓-」とリバース可能）
↓— …… 上方向に旋回（コンフィグで「↑-」とリバース可能）

接地状態
↑— …… 前進
↓— …… 後退

共通操作
↑↑— …… 加速　速度ゼロ以下（後退）なら後退減速
↓↓— …… 減速　速度ゼロ以下（後退）なら後退加速

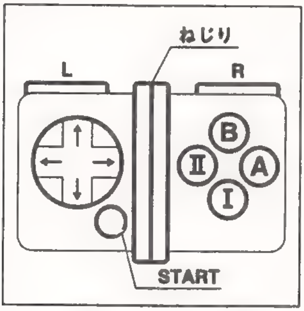
横軸系基本操作

→— …… 右移動（上体は正面向き。コンフィグで「R-」とスイッチ可能）
→→— …… 右ダッシュ移動（「→-」と連動して「ＲＲ-」と切替え）
←— …… 左移動（上体は正面向き。コンフィグで「L-」とスイッチ可能）
←←— …… 左ダッシュ移動（「←-」と連動して「ＬＬ-」と切替え）

ＬＲ基本操作

Ｒ— …… 右旋回（コンフィグで「→-」とスイッチ可能）
ＲＲ— …… 右急旋回（「R-」と連動して「→→-」と切替え）
Ｌ— …… 左旋回（コンフィグで「←-」とスイッチ可能）
ＬＬ— …… 左急旋回（「L-」と連動して「←←-」と切替え）
Ｌ+Ｒ— …… しゃがみ

ネジコン



ネジコン基本設定

I ー …… 右手武器攻撃
II ー …… 左手武器攻撃
A ー …… ジャンプ
B ー …… 銃撃／格闘モード切替え
×+□ー …… 敵つかみ（格闘モード時）

ねじり系基本操作

非接地状態

前ねじり …… 下方向に旋回（コンフィグで「後ねじり」とリバース可能）
後ねじり …… 上方向に旋回（コンフィグで「前ねじり」とリバース可能）

接地状態

前ねじり …… A　加速　速度ゼロ以下（後退）なら後退減速
B　右旋回
後ねじり …… A　減速　速度ゼロ以下（後退）なら後退加速
B　左旋回

縦軸系基本操作

↑ー …… 前進
↓ー …… 後退
↑↑ー …… 加速　速度ゼロ以下（後退）なら後退減速
↓↓ー …… 減速　速度ゼロ以下（後退）なら後退加速

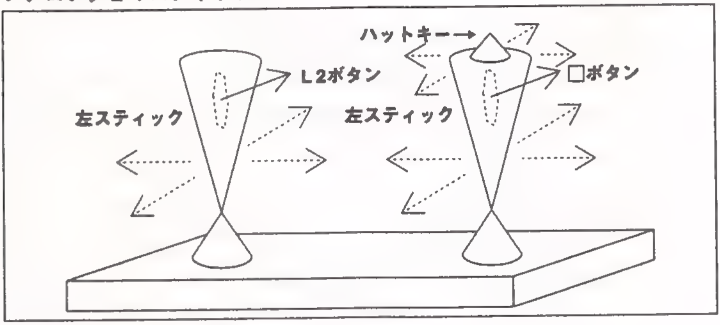
横軸系基本操作

→ー …… 右移動（上体は正面向き。コンフィグで「Rー」とスイッチ可能）
→→ー …… 右ダッシュ移動（「→ー」と連動して切替え）
←ー …… 左移動（上体は正面向き。コンフィグで「Lー」とスイッチ可能）
←←ー …… 左ダッシュ移動（「←ー」と連動して切替え）

ＬＲボタン基本操作

R ー …… A　右旋回（コンフィグで「→ー」とスイッチ可能）
B　右移動（上体は正面向き）
L ー …… A　左旋回（コンフィグで「←ー」とスイッチ可能）
B　左移動（上体は正面向き）
L+R ー …… しゃがみ

アナログジョイスティック



※　使うキーのみ表示

縦軸系基本操作

左レバー	右レバー		
↑ー	↑ー	……	前進
↓ー	↓ー	……	後退
↑ー	↓ー	……	左旋回
↓ー	↑ー	……	右旋回

横軸系基本操作

左レバー	右レバー		
→ー	→ー	……	右移動（上体を正面に向けたまま）
←ー	←ー	……	左移動（上体を正面に向けたまま）
←ー	→ー	……	接地・ジャンプ　非接地・上昇（地上＝追加ブースト）
→ー	←ー	……	接地・しゃがみ　非接地・下降（地上＝急降下）

ハットキー基本操作

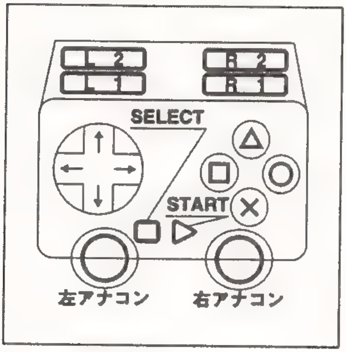
縦軸系基本動作　非接地状態のみ

↑ー	……	下旋回
↓ー	……	上旋回

横軸系基本動作

→ー	……	右移動（上体を正面に向けたまま）
←ー	……	左移動（上体を正面に向けたまま）

デュアルショック



※使うものだけ太く表示。
アナコン＝アナログコントローラ

縦軸系基本操作

左アナコン	右アナコン		
↑ー	↑ー	……	前進
↓ー	↓ー	……	後退
↑ー	↓ー	……	左旋回
↓ー	↑ー	……	右旋回

横軸系基本操作

左アナコン	右アナコン		
→ー	→ー	……	右移動（上体を正面に向けたまま）
←ー	←ー	……	左移動（上体を正面に向けたまま）
←ー	→ー	……	接地・ジャンプ　非接地・上昇（地上＝滞空ブースト） ・L 2+R 2-の間は上旋回
→ー	←ー	……	接地・しゃがみ　非接地・下降（地上＝急降下） ・L 2+R 2-の間は下旋回

L Rボタン基本操作

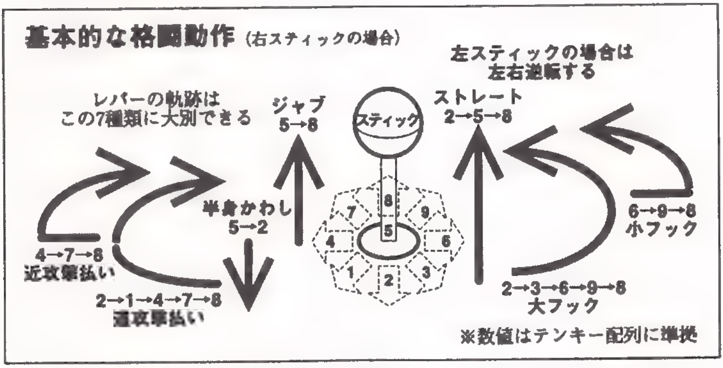
R 1	……	右手武器攻撃
L 1	……	左手武器攻撃
L 1＋R 1ー	……	格闘モードへの切替え。離せば銃撃モードへ
R 2ー	……	左旋回（コンフィグで「←ー」とスイッチ可能）
R 2 R 2ー	……	右急旋回（「R-」と連動して「→→ー」と切替え）
L 2ー	……	左旋回（コンフィグで「←ー」とスイッチ可能）
L 2 L 2ー	……	左急旋回（「L-」と連動して「←←ー」と切替え）
L 2+R 2ー	……	左右アナコン「→←ー」で下旋回・「←→ー」で上旋回

アナログ操作系の格闘モード

アナログジョイスティックなら　「L２」と「□」
アナログジョイパッドなら　　　「L１」と「R１」

を同時に押している間は、格闘モードの操作系に変化する。

とはいっても基本的には銃撃モードと同じで、特殊な格闘動作のための操作系が追加されるだけである。



アナログ操作系の格闘戦は右左の攻撃ボタンを押しっぱなしの状態で行なうことになるので、上記のようにスティックをグリグリ振り回して攻撃することになる。

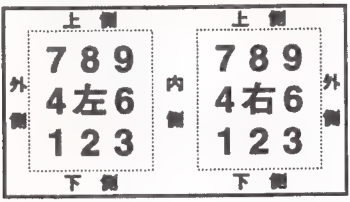
※ これ以降特に注意がなければ右スティック基準に書き進めていくが、例えば

右スティックで小フック　……　6→9→8

という軌跡を描くが、

左スティックで小フック　……　4→7→8

となり、左右で描くスティックの軌跡が逆になる。あと、



なので、

右スティック＝3・6・9　　左スティック＝1・4・7　方向を外側
右スティック＝1・4・7　　左スティック＝3・6・9　方向を内側

と表記する。次頁以降ではそのことを踏まえられたし。

振り抜き追加ダメージ

小フック／大フック／近攻撃払い／遠攻撃払いの4つの円弧を描く格闘動作は、スティック方向8（真正面）に来た時にヒットするが、さらに1段階円弧を長くすることにより追加ダメージを与えることができる。

しかし、かわされると隙が大きくなる。

例：

大フック／小フック …… 6→9→8→7

近攻撃払い／遠攻撃払い …… 4→7→8→9

7	8	9
4	5	6
1	2	3

両手で行う格闘動作（素手）

左レバー	右レバー	
―――	小フック	（近）右手フック
小フック	―――	（近）左手小フック
―――	大フック	（遠）右手大フック
大フック	―――	（遠）左手大フック
―――	ジャブ	（近）右手ジャブ
ジャブ	―――	（近）左手ジャブ
―――	ストレート	（遠）右手ストレート
ストレート	―――	（遠）左手ストレート
―――	近攻撃払い	（近）右半身攻撃払い
近攻撃払い	―――	（近）左半身攻撃払い
―――	遠攻撃払い	（遠）右半身攻撃払い
遠攻撃払い	―――	（遠）左半身攻撃払い
―――	半身かわし	右半身かわし
半身かわし	―――	左半身かわし

両手で行なう格闘動作（素手）

左レバー	右レバー	
小フック	小フック	（近）敵つかみ
大フック	大フック	（遠）敵つかみ
ジャブ	ジャブ	（近）突き飛ばし
ストレート	ストレート	（遠）突き飛ばし
近攻撃払い	近攻撃払い	（近）しゃがみ崩し
遠攻撃払い	遠攻撃払い	（遠）しゃがみ崩し

敵をつかんだ状態での格闘動作（片手）

※　敵をつかんだ状態は、左右どちらかの手で相手を掴んでいる、すなわち左右スティックのうち少なくとも片方が

<u>右スティック位置＝４～７～８</u>　か　<u>左スティック位置＝６～９～８</u>

の間にあることを指す。

左レバー	右レバー	
６～９～８	小フック	右手弱つかみパンチ
小フック	４～７～８	左手弱つかみパンチ
６～９～８	大フック	右手強つかみパンチ
大フック	４～７～８	左手強つかみパンチ
６～９～８	ジャブ	右弱膝蹴り
ジャブ	４～７～８	左弱膝蹴り
６～９～８	ストレート	右強膝蹴り
ストレート	４～７～８	左強膝蹴り

敵をつかんだ状態での格闘動作（両手）

※　両手でのつかみは、両手用の格闘動作に入る前に左右スティックがどちらとも
右スティック位置＝4～7～8　と　左スティック位置＝6～9～8
の間にあることを指す。

左レバー	右レバー	
9	7	締め上げ
9	1	右に大外刈り
3	7	左に大外刈り
3	1	一本背負い
1～4～7	3～6～9	つかみ状態解除

敵につかまれた状態での格闘動作

※　つかまれた状態では、つかまれ状態解除のための以下の行動しか取れなくなる。

左レバー	右レバー	
小フック	小フック	敵つかみ返し
大フック	大フック	敵つかみ返し
ジャブ	ジャブ	突き飛ばし
ストレート	ストレート	突き飛ばし
近攻撃払い	近攻撃払い	つかまれ状態解除
遠攻撃払い	遠攻撃払い	つかまれ状態解除

格闘動作（片手武器）

※ 素手の時に比べ、つかみ系の動作がなくなる。

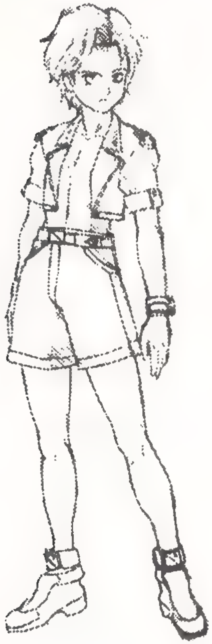
左レバー	右レバー	
――――	小フック	（近）右手武器水平斬り
小フック	――――	（近）左手武器水平斬り
――――	大フック	（遠）右手武器水平斬り
大フック	――――	（遠）左手武器水平斬り
――――	ジャブ	（近）右手武器突き
ジャブ	――――	（近）左手武器突き
――――	ストレート	（遠）右手武器突き
ストレート	――――	（遠）左手武器突き
――――	近攻撃払い	（近）右半身攻撃払い
近攻撃払い	――――	（近）左半身攻撃払い
近攻撃払い	近攻撃払い	（近）しゃがみ崩し
――――	遠攻撃払い	（遠）右半身攻撃払い
遠攻撃払い	――――	（遠）左半身攻撃払い
遠攻撃払い	遠攻撃払い	（遠）しゃがみ崩し
――――	半身かわし	右半身かわし
半身かわし	――――	左半身かわし

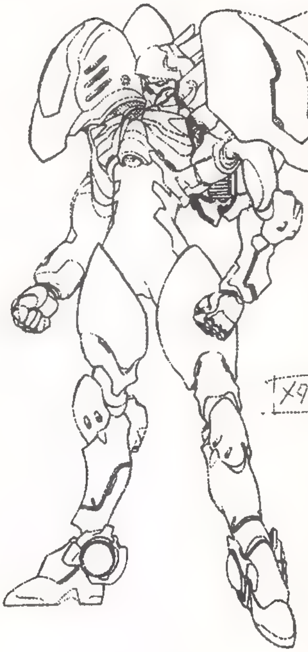
格闘動作（両手武器）

※ 素手の時に比べ、つかみ系の動作がなくなる。

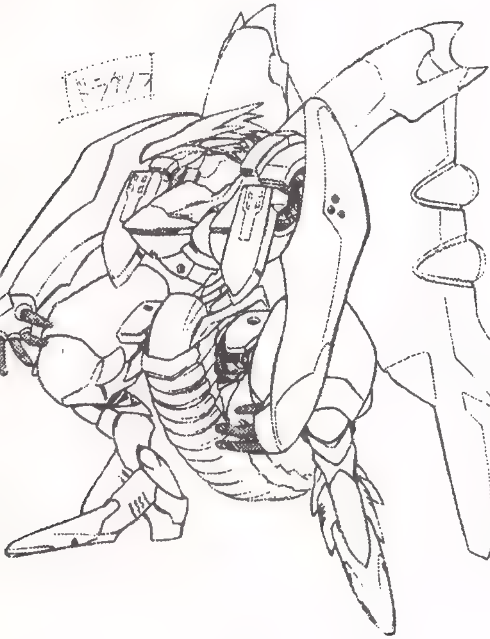
※ 片手武器ほど自由に扱えない。

左レバー	右レバー	
――――	小フック	（近）右横斬り
小フック	――――	（近）左横斬り
小フック	小フック	（近）兜割り（斬り下ろし）
――――	大フック	（遠）右横斬り
大フック	――――	（遠）左横斬り
大フック	大フック	（遠）兜割り（斬り下ろし）
ジャブ	ジャブ	（近）突き
ストレート	ストレート	（遠）突き
近攻撃払い	近攻撃払い	（近）しゃがみ崩し
遠攻撃払い	遠攻撃払い	（遠）しゃがみ崩し



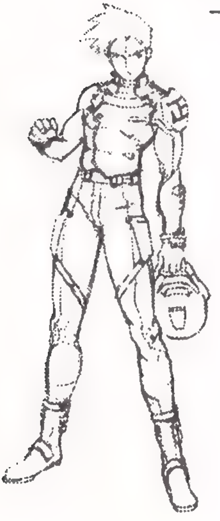


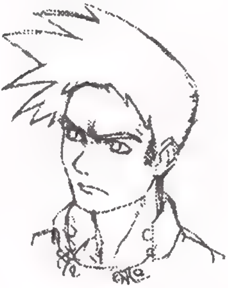
Nightmare



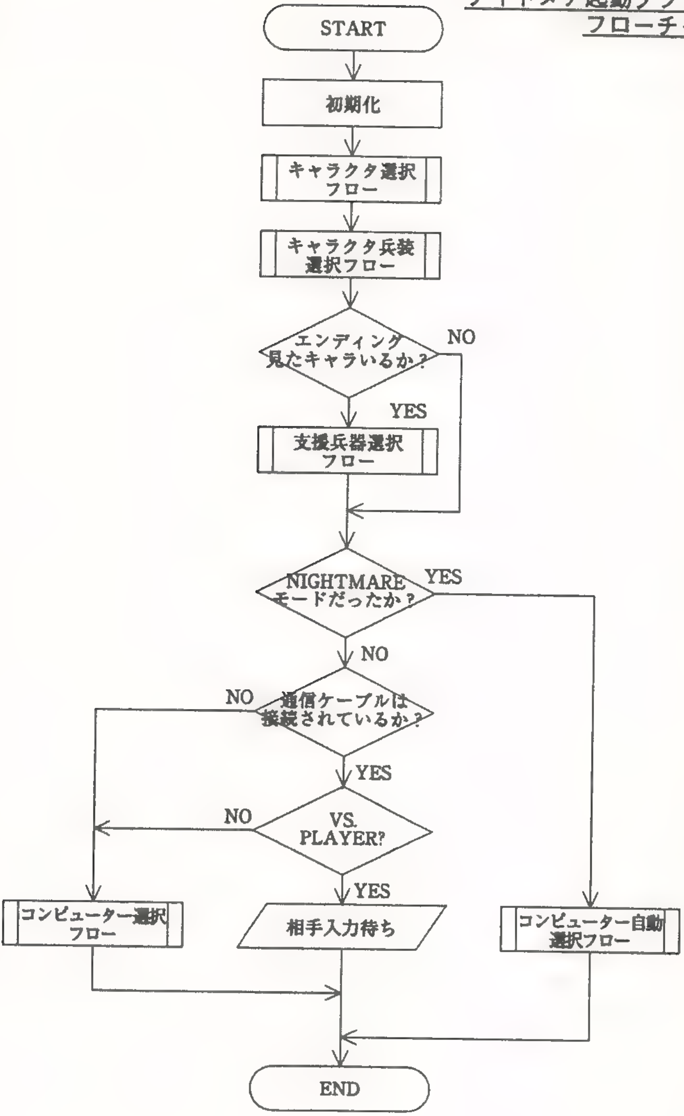
フローチャート

Nightmare

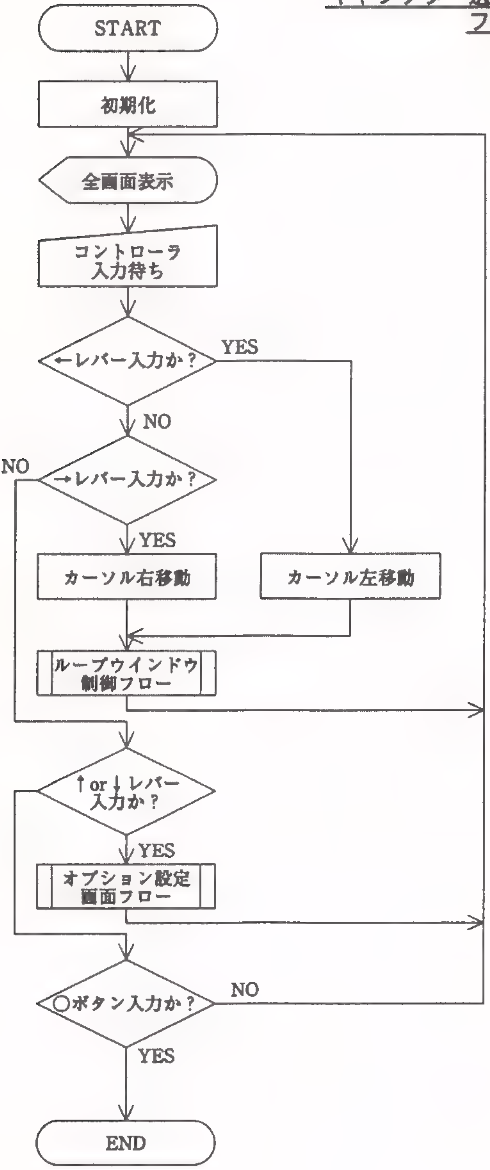


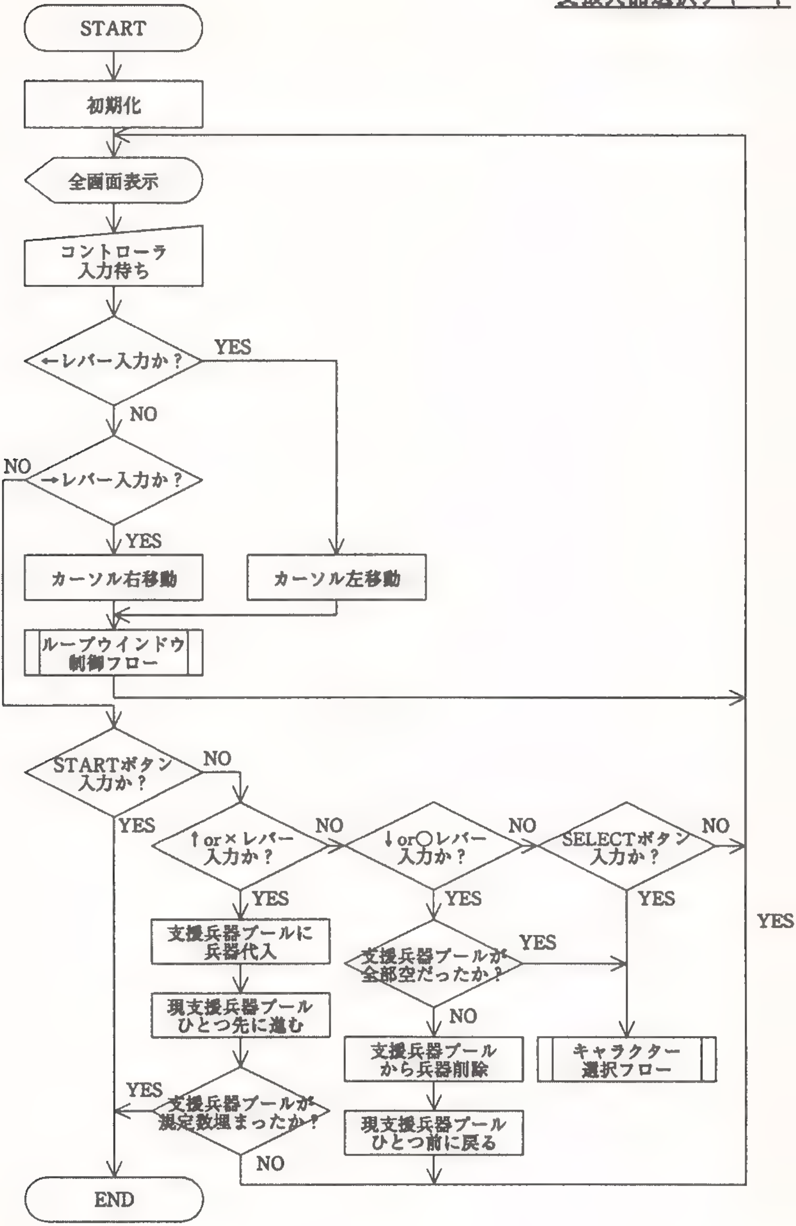


ナイトメア起動プラグラム
フローチャート

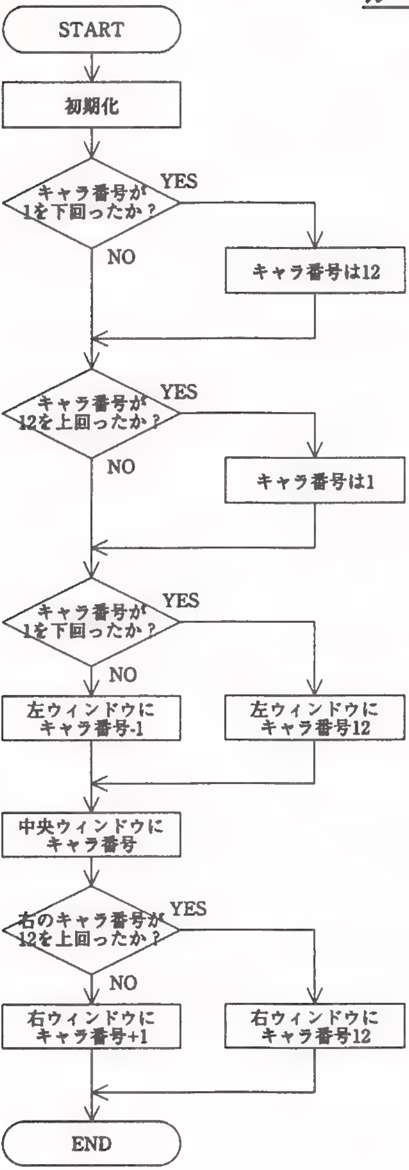


キャラクター選択プログラム
フローチャート

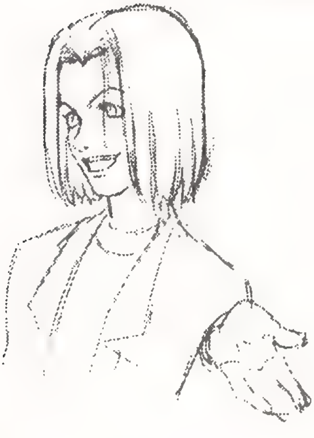


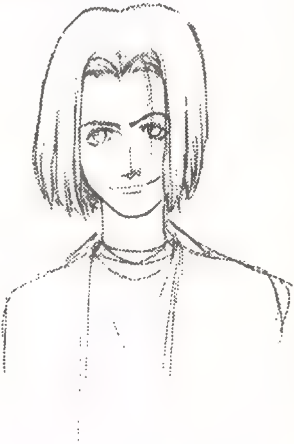

START
初期化
全画面表示
コントローラ
入力待ち
←レバー入力か？
YES
NO
→レバー入力か？
NO
YES
カーソル右移動
カーソル左移動
ループウインドウ
制御フロー
STARTボタン
入力か？
NO
YES
↑or×レバー
入力か？
NO
YES
↓or○レバー
入力か？
NO
YES
SELECTボタン
入力か？
NO
YES
YES
支援兵器プールに
兵器代入
支援兵器プールが
全部空だったか？
YES
NO
現支援兵器プール
ひとつ先に進む
支援兵器プール
から兵器削除
キャラクター
選択フロー
YES
支援兵器プールが
規定数埋まったか？
NO
現支援兵器プール
ひとつ前に戻る
END

ループウィンドウ制御 フローチャート

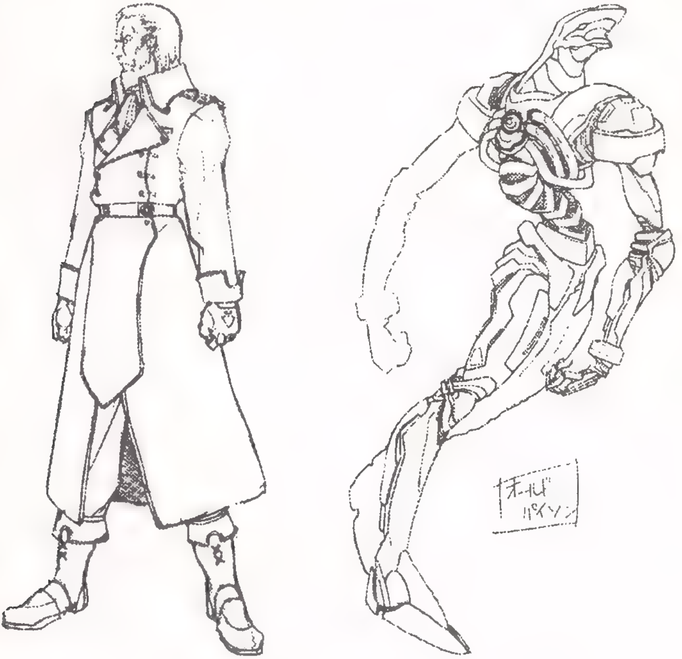


Nightmare

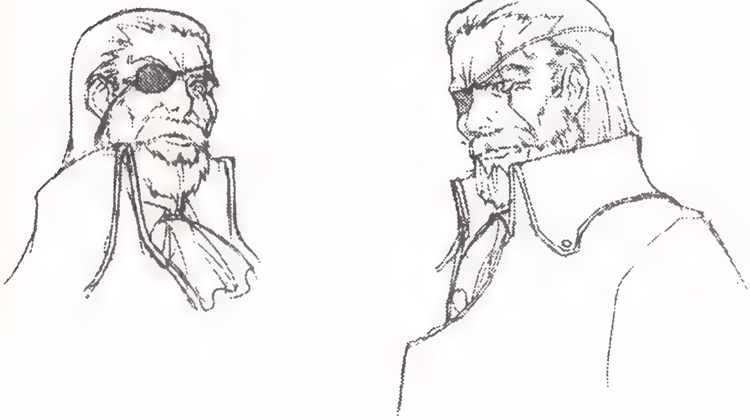




設定素案



Nightmare



ゲーム内年表

4億年前	炭素系知性体、地球に飛来。 まず当時もっとも発達した生命体であった頭足類を知性化し、タコ型宇宙人を造るがあまり役に立たず。
3億年前	炭素系知性体、地球に飛来。 やはり当時もっとも発達した生命体であった魚類を知性化し、半魚人を造るがタコよりマシという程度。
2億年前	炭素系知性体、地球に飛来。 今度も当時もっとも発達した生命体であった両生類を知性化し、今度はインスマス人のようなカエル人間を造るがやはりいまひとつ。
1億年前	炭素系知性体、地球に飛来。 懲りずに当時もっとも発達した生命体であった爬虫類を知性化し、グレイを造って一応満足のいく結果が出せる。 生体兵器として恐竜も作ってみたが、ジェノサイダーズによって自分たちもろとも殲滅される。
百万年前	炭素系知性体、地球に飛来。 究極の兵器素体として開発したもののそのまま放棄せざるをえなかった哺乳類が自力で進化し、ある程度知性化するにまで至っているのを発見。 人類を知性化しようとするが、従属種族のグレイに叛乱を起こされ計画は挫折。
２３６２年	人類の宇宙進出及び未知の要因による人類の滅亡を防ぐための、西側諸国の超国家組織「ＵＳＦ」結成。だがのちに過激な選民思想に基づく「ミレニアム（Ｍｉｒｅｎｉｕｍ）」に浸食され、裏の顔を持つようになる。
２３８５年	ミレニアム、ＳＥＥＤをほぼ支配下に置く。 しかしＳＥＥＤ内のミレニアムにも、ミレニアムを馬鹿にしている先鋭的科学者集団「ソフィア（Ｓｏｐｈｉａ）」が結成される。 グノーシスは反社会的な人体実験を繰り返す。
２３９９年	グノーシス、人間の大脳をネットワーク化し、コンピューターや他の脳に接続する基本技術「ゲシュタルト」の開発に成功。 ゲシュタルトの発明は、シアン系宇宙種族「ジェノサイダーズ」により知的生命体として認識されるための最後のハードルあった。
２４０２年	ガルーダ戦役勝利10周年記念プロジェクトとして2300年に完成予定だった、「軌道東京（Ｏｒｂｉｔ　ＴＯＫＹＯ）」がやっと完成するも、軌道東京の集中管理用生体コンピューター「ＡＬＩＣＥ」がクーデターを起こし、ＡＬＩＣＥの独裁都市国家となる。

軌道東京（the Orbit Tokyo）

生体コンピューターＡＬＩＣＥに支配される、人類世界でもっとも狂った街。

生活する男女の人口比９：１という異常な状況に異常なコンピューターが異常な打開策を打ち出し、ますます異常さに拍車がかかり続けている。

女が少ないなら、女性型サイボーグ以外は製造できないようにして肉体を失った人間は強制的に性転換させられるとか、クローン工場で女性を養殖するとか、女性は軌道東京に入国しやすいが出るのは不可能に近いとかそういうとんでもない政策を打ち出している。

軌道東京はジェノサイダーズの特異な基本技術である微細工学**ナノテクノロジー nano-technology** をリバースエンジニアリング（盗用）して建造した。

軌道東京のほとんどを構成する細菌サイズのロボット、**ナノマシンnano-machine**の制御を一手に引き受ける管理コンピューター用にＡＬＩＣＥが開発された。

ＡＬＩＣＥ

Artificial Life of Intrusion Countermeasures and Electronics の頭文字を取ったもの。

ＡＬＩＣＥは、もともと生体兵器「カウンテス・ゼロ」の首から上の部分であった。

正確には、巨大な生体脳を手に入れるために巨大な人間を作り、首から下はコンピューターには不必要なので切り離し、せっかくだからと余った首から下で巨大人型兵器を造った。

同じような存在として、「**ＳｙＤ**」がある。

カウンテス　ゼロ（Countess Zero）

ＡＬＩＣＥの首から下の生体部品として流用した機体。

グレイからもたらされた「カドモン」という、人間の遺伝子に書き込まれた抑制因子を解除した状態の人間そのもの。

かつて最初の「人間」として開発された雌雄一対のアダムとイブのあまりの強大さ故、遺伝子に強力なプロテクトを施していた。原始の人間の姿そのものである。

ＳｙＤ

System Dominion の短縮形。

ＳｙＤは、ＡＬＩＣＥの失敗を踏まえて大脳だけを摘出して制作され、表面上期待どおりに動いているが、裏でソフィアとつながっている。

このゲームの「理性」そのものとして、いかなるときもつねに冷静さを失わないが、炭素系生命体の残した謎、ジェノサイダーズの存在理由、その他のことへの巨大な知的探求心を内に秘めている。

残された部分は、「メタトロン」という思考能力のある生体兵器として流用されるが、巨大で非人間的な肉体は精神の健全な発達を損なう可能性があるため人間サイズの操り人形を用意され、それが自分だと思い込まされている。

メタトロン(Metatron)

1 Meta Trace on すなわち、「超追随体」という、思考制御の究極戦闘兵器という意味。
2 Meta Tron すなわち、「超光子」という、全身の主要神経束が光ファイバーに換装され超高速化されているという意味。
3 Metatron すなわち、「神の代理人」とすら呼ばれるほどの、神にもっとも近い存在（大天使）という意味。しかし、メタトロンを設計した「ソフィア」はグノーシス主義的（天使＝実はぜんぶ悪魔という考え方）なので、メタトロンは他の天使同様悪魔で、しかも悪魔王サタンそのものであるという意味。

大過去の設定

グレイは一個の炭素系生命体に伴われ、地球に訪れ人類を知性化し戦力として再編成するという任務を受ける。

身体能力と知性、理性においてグレイに大きく劣るものの、「哺乳類」という最新のアーキテクチャを土台に持つがゆえに爬虫類という旧世代のアーキテクチャの上に構築されたグレイより遺伝的キャパシティーの高い、つまり自分たちより優れた存在になりうる亜知性種族「人類」。

もともと対ジェノサイダーズ兵器素体として開発され、過剰なまでに旺盛な闘争本能を持つ生物系統「哺乳類」の、しかも曲がりなりにも文明を持つレベルにまで自力で知性を発達させた「人類」は、ある意味ジェノサイダーズに匹敵するほど危険な種族といえた。

ストーリー素案　（古典ＳＦにスペースオペラ的味つけのシナリオ）

時代背景

人類が宇宙に進出を始め、ＸＸＸ年の歳月が流れた。

謎の戦闘種族ジェノサイダーズとの戦争に勝利し、その残骸から驚異的なテクノロジーを入手した人類の科学技術は飛躍的に向上していた。

地球周回軌道上には軌道エレベーターで地上と連結された軌道都市が誕生し、旧都を根にした蓮の花のように宇宙に咲き誇っていた。

戦争のモチベーション（動機）

・宇宙空間に巨大都市を建造するための、技術的ブレイクスルー。
・宇宙に適応したより強力な肉体を獲得するための、異種の生体組織。
・強力な汎用性と戦闘能力をあわせもつドレッド（特殊フリゲートアーマー。つまり巨大ロボット）のオリジナル、ナイトメア。

それらジェノサイダーズの置き土産を巡り、人類の利権争いは絶えない。

あらすじ

覚醒戦争跡に、サルベージ作業に向かうチームの護衛を引き受けた

フリーランス（自由契約のフリゲートアーマー傭兵）の中でも恐れられているドレッドノーツたちが、地球や軌道都市、秘密結社やその中のさらに極秘な組織の思惑に翻弄されながら、いまだＧＡＬＵＤＡ作戦跡に漂うナイトメアの回収を行なう。

（地球や軌道都市、宇宙空間も戦場として用意される）

ストーリーライン

金星に本拠をおき、人類史上初の企業国家を樹立せんと画策する巨大兵器コングロマリット（軍産複合体）「Ｖｅｎｕｓ（ヴィーナス）」グループ。

ヴィーナスは独立とさらなる企業収益のために、作戦跡にいまだ残るナイトメアの残骸を回収するため、サルベージ部隊を派遣することに決定する。

汎用性に富み、強力な戦闘能力を持つパンツァーイエーガーはこの特殊任務に最適だった。

パンツァーイエーガーを駆るフリーランスたちのある者は任務、ある者は使命、ある者は強制的にヴィーナスグループの使命を受ける。

ステージ概要

金星宇宙基地

建造物がわずかにあるフラットな地形。空港のような感じ。

宇宙空間

無重力・無障害物の宇宙空間。

大気圏突入

地球に自由落下しながら敵と空中戦。つねに下に落ち続ける。

軌道東京闘技場

周囲すべてを壁で囲まれた、フラットな地形。

オーストラリア砂漠

でこぼこした地形の砂漠。ラスター操作で蜃気楼のエフェクト。

地上東京市街

高層建築物が密集する中での市街戦。

米軍空母甲板上

せまい甲板上での戦闘。甲板の飛行機壊しまくり。

大気圏離脱後高速飛行

宇宙に向かって飛んで行きながら空中戦。ときどき隕石飛来。

アステロイドベルト

隕石が多数漂う宇宙空間。無重力。

亜空間

ワープしながら戦闘。無重力だが突然自由落下したりする。

太陽極近

恒星からの引力に干渉されながら無重力戦闘。

冥王星

重力の低い小惑星上で戦闘。

人類側惑星基地

建造物がわずかにあるごつごつした地形。

ジェノサイダーズ軌道遺跡

毒々しい色使いのドーム内で戦闘。

常闇戦争跡

ナイトメアとの戦闘。無重力の宇宙空間。

シーン概要

シーン 1　金星宇宙基地
駐留勢力：ヴィーナス

シーン 2　宇宙空間
駐留勢力：連合軍月面駐留部隊

シーン 3　大気圏突入
駐留勢力：グレイ

シーン 4　軌道東京闘技場
駐留勢力：ＡＬＩＣＥ

シーン 5　オーストラリア砂漠
駐留兵力：グレイの追っ手

シーン 6　地上東京市街
駐留勢力：軌道東京地上軍

シーン 7　米軍空母甲板上
駐留勢力：連合軍地球方面軍

シーン 8　大気圏離脱後高速飛行
駐留勢力：宇宙海賊ガルトマーン

シーン 9　アステロイドベルト
駐留勢力：土星ジャンプゲート

シーン １０　亜空間
駐留勢力：謎

シーン １１　太陽極近
駐留勢力：ＳｙＤ

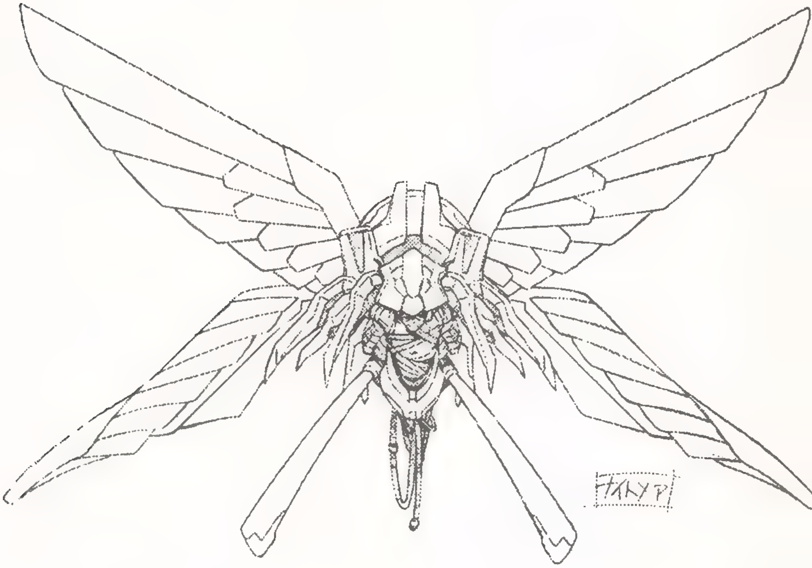
シーン １２　冥王星
駐留勢力：ミレニアム

シーン １３　惑星基地
駐留勢力：ＳｙＤ

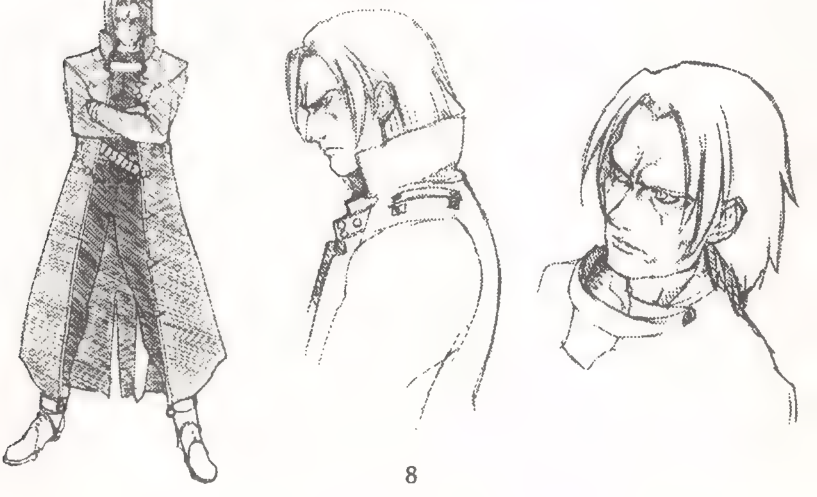
シーン １４　ジェノサイダーズ軌道遺跡
駐留勢力：ミレニアム本隊

シーン １５　覚醒戦争跡
駐留勢力：ナイトメア

エンディング
　ナイトメアはヴィーナスの手に落ちた。
　このことにより各勢力のバランスは崩れ、ヴィーナスによる人類史上初の宇宙企業国家の成立は必至と見られていたが、回収から２ヶ月後、ヴィーナス金星本社は謎の崩壊を起こし、ナイトメアは行方不明となる。
(次以降の辻褄が会わなくなるので、キャラクターごとのマルチストーリーは止めて各キャラごとのパーソナルエピソードをエンディングに絡めて流す)



N i g h t m a r e



1

通称 フロスト (Frost)　　**搭乗機** アマテラス (Amaterous)

名 キョウイチ (Hyoitchi)　　**姓** クサカベ (Husakabe)

エンジントルク	C	加速性	C	最大速	+C
ボディ 重量	+C	体高	C	耐久力	+C
その他 旋回	C	滞空	C	突撃	-B

- 性格：冷酷な理想主義者
- 性別：男　身長：182cm
- 年齢：26歳　体重：71kg
- 肌の色：肌色　髪質：つやのある黒。くせがある
- 瞳の色：ブラウン　基本人種：日本人
- 一人称：私
- プロフ：幼少の頃から軌道東京のＡＬＩＣＥに見出されたエリートであり、優秀なパンツァーイエーガー乗り。
- 原罪：軌道東京に見捨てられたのではという猜疑心との葛藤
- 追記：

- 搭載武器A：エネルギーキャノン
- 搭載武器B：レーザー射出機構（キャノンの補器）
- 白兵戦選択武器：ライトセイバー
- 外観：光をイメージ。天使のように後光がさしているといいかも。祭典などの儀仗用に開発されたため、高貴なイメージ。
- スタイル：連射可能なレーザーと、攻撃力の高いキャノンを備えたバランスのいい標準的な機体

2

通称 ノラ (Nora)　　**搭乗機** ワルキューレ (Varkiie)

名 レオノラ (Reonora)　　**姓** ウーア (Uahn)

エンジントルク	C	加速性	C	最大速	B
ボディ 重量	C	体高	C	耐久力	C
その他 旋回	-C	滞空	+D	突撃	+A

- 性格：気丈な女戦士
- 性別：女　身長：173cm
- 年齢：23歳　体重：66kg
- 肌の色：褐色　髪質：短く刈り込んだ、癖のある金髪
- 瞳の色：ブラック　基本人種：混血系黒人
- 一人称：私
- プロフ：孤児上がりの傭兵。アメリカ生まれの孤児であったが、軍に入隊してパンツァーイエーガー乗りの資質を見出されパイロットとなる。
- 原罪：根本的な部分での甘さ
- 追記：自他とも認めるきつい性格だと思っているが、そのきつさは軍隊生活で身に着けた表面的なものでしかない。重要な場面では良くも悪くも甘くなる。

- 搭載武器A：ライフル（徹甲弾）　武器Bは補器
- 搭載武器B：破砕弾頭（フレシェット）型グレネードランチャ
- 白兵戦選択武器：アサルトランス
- 外観：全身鎧を着けた女性騎士のようなイメージ。
- スタイル：敵に突撃し、一撃離脱を主軸とする戦法とともに平均的な武装も持つ機体。ただ、近距離／格闘戦能力に欠ける。

3

通称 リーナ
Rina

名 カトリーナ
Catherina

姓 ゴダート
Godart

性格 わがままお嬢様
性別 女　**身長** 156cm
年齢 17歳　**体重** 42kg
肌の色 白色　**髪質** シルバーブロンドのおさげ
瞳の色 ブルー　**基本人種** 北欧系
一人称 リーナ
プロフ 自称大富豪のご令嬢（ロビンちゃん系で、はっきり言って狂っている）
原罪 苛烈な純粋さ
追記 もともとは少女傭兵。パンツァーイエーガー乗りとしての才能を見出されフリーランスとなるが、ある事件結果、性格が壊れ幼児退行している。まれに元に戻っても、その性格は狂犬のように荒れている。

搭乗機 ヴァーユ
Vaju

エンジントルク		+E	加速性	A	最大速	+A
ボディ	重量	E	体高	-D	耐久力	+E
その他	跳躍	B	滞空	-A	突撃	+B

搭載武器A ショットガン
搭載武器B 炸裂型グレネードランチャー（補器）
白兵戦選択武器 エストック（突き専用サーベル）
外観 足首から下がタイヤになっている。胸部は露出したバイクのエンジンで、背中から小さな翼のように排気管が突き出ている。徹底的に軽量化が図られている。
スタイル スピードで相手を攪乱させる戦法をとるが、それほど長射程の武器を持たない。ミドルレンジで相手を翻弄させることになる。

4

通称 バスター
Buster

名 ヘルマン
Herman

姓 バクスター
Buxter

性格 豪快な脳筋肉
性別 男　**身長** 198cm
年齢 45歳　**体重** 121kg
肌の色 褐色　**髪質** 赤毛のメり上げウニ頭
瞳の色 ブルー　**基本人種** 米系白人
一人称 俺様
プロフ マッチョで能天気なアメリカ人中年傭兵。なにごとも笑い飛ばす豪快さん。
原罪 魂の奥に潜む虚無
追記 心に巨大な傷を背負うがゆえに、つとめて明るく豪快に振る舞っている。非常に教養があるが、それを隠している。

搭乗機 センチネル
Sentinel

エンジントルク		A	加速性	+E	最大速	+E
ボディ	重量	A	体高	-A	耐久力	+A
その他	跳躍	E	滞空	E	突撃	-E

搭載武器A ギガハンマー（巨大な金属棒）
搭載武器B アサルトキャノン
白兵戦選択武器 ハンドアクス
外観 重量のある無骨なデザイン。拳が大きく、いかにも重装戦士という重厚な感じで。
スタイル 一撃必殺の攻撃で、相手を粉砕する。近距離と遠距離武器を装備。中距離での撃ち合いに弱い。

5

通称 ケイティ
H.T.

搭乗機 カムイ
Hamui

名 カナエ
Hanae

姓 タツナミ
Tatunami

性格 寡黙な求道者
性別 女　**身長** 168cm
年齢 25歳　**体重** 51kg
肌の色 肌色　**髪質** 腰まで届くつやのある黒髪（直毛）
瞳の色 ブラウン　**基本人種** 日本人系
一人称 私

プロフ 心、鋼たらんとする反軌道東京の女性騎士。戦士としての気概を持ち、女性としての自己を押し殺しながら生きる。

原罪 軌道東京の操り人形

追記 ケイティの身体はもともとカーリーのものだったが、少女時代に軌道東京のＡＬＩＣＥが奪い取った。その後肉体が成熟してしまったので、ＡＬＩＣＥは自分に内在する自殺願望と自己憎悪に人格を与え地球に放り出したのがケイティ。

エンジントルク		B	加速性	+B	最大速	+B
ボディ	重量	+C	体高	+C	耐久力	+B
その他	跳躍	+B	滞空	B	突撃	+B

搭載武器A 刀縦斬り（射程の長い波動が出る）
搭載武器B 刀横斬り（巾の広い波動が出る）
白兵戦選択武器 炸裂型鉄菱（射程短の飛び道具）

外観 トーナメント用に制作された、侍をイメージした華々しいデザイン。もっとも優れた機体性能を持つことがひとめで分かるように。

スタイル 中距離、短距離、接近武器とバランスよく装備している。飛び道具の威力の弱さは機体性能の高さでカバー。

6

通称 カーリー
Hali

搭乗機 ヴリトラ
Vritra

名 アプサラス
Apsaras

姓 チャンドラー
Candra

性格 奔放な歌姫
性別 女　**身長** 170cm
年齢 21歳　**体重** 58kg
肌の色 褐色　**髪質** 結い上げた黒髪
瞳の色 グリーン　**基本人種** インド系
一人称 あたし

プロフ 流しの踊り子兼フリーランス。明るいがどことなく気だるい感じをもつ。

原罪 殺人淫楽症

追記 自分の中の殺人狂と、なかばあきらめ気味に折り合いをつけながら死地を求めてさすらうサドゥー（苦行者）。

エンジントルク		C	加速性	C	最大速	C
ボディ	重量	C	体高	C	耐久力	C
その他	跳躍	C	滞空	C	突撃	C

搭載武器A ヘビーライフル
搭載武器B 火炎放射器（補器）
白兵戦選択武器 ヒートクロー

外観 この機体の開発コンセプトは炎である。炎をまとったような華々しいデザイン。

スタイル 機体性能はごく普通。接近戦能力に欠ける。

7

通称 ベラドンナ
Belladonna

名 ノエル
Noel

姓 コラルニック
Coralnic

性格	妖艶な美女
性別	女
年齢	27歳
身長	168cm
体重	52kg
肌の色	白色
髪質	栗色の長い巻毛
瞳の色	グレー
基本人種	フランス系
一人称	わたし
プロフ	謎めいた妖艶な大人の女性。
原罪	かりそめの若さと美貌
追記	自分の若さと美貌が本物でないことに息苦しさを感じる 軌道東京のメカリータ（女性型サイボーグ。脳だけ人間）。

搭乗機 ブラックウィドウ
Black Widow

エンジントルク		D	加速性	B	最大速	C
ボディ	重量	D	体高	-E	耐久力	D
その他	跳躍	A	滞空	A	突撃	E

搭載武器A	ミサイルポッド
搭載武器B	マグネットワイヤー
白兵戦選択武器	なし
外観	蜘蛛そのもの。ただし、かなりメカニカルな容姿をしている。
スタイル	パンチ系攻撃なし。つかみ攻撃に秀でる。敵の体力(ガソリン?)を吸い取る能力あり。敵をしばりあげて一気に近づきつかみ戦闘に持ち込む。

8

通称 クリス
Chris

名 クリストファー
Christpher

姓 サンダルフォン
Sandalphon

性格	薄幸の美少年
性別	男
年齢	15歳
身長	158cm
体重	47kg
肌の色	白色
髪質	漆黒の、肩より短いくせ毛
瞳の色	ブルー
基本人種	アラブ系
一人称	ボク
プロフ	ヴィーナス社の生え抜き専属フリーランス。というか、クリスはパンツァーイエーガーに乗るためだけにヴィーナスに教育された人間。
原罪	人間ではないこと
追記	クリスの肉体はメタトロンの従属物でしかなく、メタトロンをいやだと思っている自分自身がメタトロンである。そしてもう一人の自分がＳｙＤ。

搭乗機 メタトロン
Metatron

エンジントルク		-B	加速性	-D	最大速	-C
ボディ	重量	+C	体高	-B	耐久力	-B
その他	跳躍	-B	滞空	-A	突撃	-A

搭載武器A	サブマシンガン
搭載武器B	銃剣(補器)
白兵戦選択武器	メイス(モーニングスター)
外観	巨大生物兵器。全身を覆うリベット付きバトルスーツを着た巨大な天使。マスクも着用。中身は巨大な人間。
スタイル	武器は普通で飛び道具は貧弱極まるが、接近戦闘に強力な力を発する。銃剣を手に突撃し、敵の懐に飛び込ん格闘戦というスタイルになる。

9

通称 ジャスティス (Justice)　**搭乗機** ドラグノフ (Dragonov)

名 レオン (Leon)　**姓** ウルフレッド (Wolfred)

- **性格**: 短気な熱血野郎
- **性別**: 男　**身長**: 180cm
- **年齢**: 22歳　**体重**: 70kg
- **肌の色**: 肌色　**髪質**: 赤毛
- **瞳の色**: グリーン　**基本人種**: スペイン系
- **一人称**: オレ
- **プロフ**: さすらいの熱血傭兵。
- **原罪**: 正義感で取り繕えない過剰な闘争本能
- **追記**: 自分が正義の味方だと思っているが、自分の闘争本能を正当化したいだけだと気がついていない。

エンジン	トルク	+B	加速性	-B	最大速	-C
ボディ	重量	-A	体高	-A	耐久力	-A
その他	跳躍	+E	滞空	+E	突撃	-B

- **搭載武器A**: レーザーブレード
- **搭載武器B**: 多弾頭ミサイルポッド(複数・追尾)
- **白兵戦選択武器**: ナパームナックル
- **外観**: ドラゴニアン(半竜戦士)をイメージした力強いデザイン。トーナメント用に開発された。
- **スタイル**: ジャンプ能力がほとんどない。おもに地上での闘いのために製造された。中距離戦闘にも弱い。ただ、つかみ以外は強力な戦闘能力を持つ。

10

通称 ワイルドカード (Wildcard)　**搭乗機** カウンテス　ゼロ (Countess Zero)

名 ジョン (John)　**姓** スミス (Smith)

- **性格**: キザなナンパ野郎
- **性別**: 男　**身長**: 181cm
- **年齢**: 24歳　**体重**: 67kg
- **肌の色**: 肌色　**髪質**: 灰色の髪
- **瞳の色**: ブラウン　**基本人種**: イギリス系
- **一人称**: 僕
- **プロフ**: 性格が軽いので有名なフリーランス。地味な本名が嫌い。
- **原罪**: 祖父フェデリコへの憎悪
- **追記**: カウンテス・ゼロ＆ＡＬＩＣＥは、遺伝的には彼の妹である。もっとも、ジェノサイダーズの技術をふんだんにフィードバックした妹ではあるが。

エンジン	トルク	+B	加速性	D	最大速	+A
ボディ	重量	+D	体高	-C	耐久力	+C
その他	跳躍	+C	滞空	+E	突撃	+B

- **搭載武器A**: ハンドガン
- **搭載武器B**: ハンドグレネード
- **白兵戦選択武器**: ジャックナイフ
- **外観**: 巨大生物兵器。首から上が露骨に機械、下がフルラバースーツ着用女性の身体。軌道東京のＡＬＩＣＥの、切り離された首から下を利用して制作された。
- **スタイル**: 長距離武器がないが、接近戦（とくにつかみ攻撃）は強力。

11

通称 バイパー
Viper

名 フェデリコ　**姓** マウロ
Federico　Mauro

性格 歴戦の老戦士
性別 男　**身長** 175cm
年齢 68歳　**体重** 60kg
肌の色 肌色　**髪質** 髭と白髪頭
瞳の色 グレー　**基本人種** イタリア系
一人称 わし
プロフ 生き残っている中で最長老のフリーランス。
原罪 ゲシュタルトの喪失
追記 かつて画期的な技術ゲシュタルトを開発していた主要スタッフの一人。ゲシュタルトの秘密の鍵を握る。

搭乗機 オールドパイソン
Old pison

エンジントルク		-C	加速性	B	最大速	-B
ボディ	重量	-C	体高	+B	耐久力	-D
その他	跳躍	A	滞空	+E	突撃	-C

搭載武器A マシンガン
搭載武器B 光学迷彩グレネード
白兵戦選択武器 マチェット(なた・山刀)
外観 首から上が蛇、下が人間の骸骨スライド式に手足が伸びる。蛇人間のイメージ。全体的にものすごく細身。肋骨は鎌になっている。
スタイル レンジの長い格闘戦とつかみ攻撃を有する。見えにくいグレネードなどで体力をじわじわ奪う戦法を取る。

12

通称 ルシファー
Lucifer

名 ルイス　**姓** サイファー
Louice　Cypher

性格 孤高の黒騎士
性別 男　**身長** 192cm
年齢 34歳　**体重** 85kg
肌の色 青白　**髪質** 漆黒の長髪
瞳の色 グレー　**基本人種** ドイツ系
一人称 私
プロフ 不吉な英雄。
原罪 人類に対する無理解
追記 ナイトメアの搭乗者。

搭乗機 ナイトメア
Nightmare

エンジントルク		-B	加速性	-C	最大速	-D
ボディ	重量	-C	体高	+D	耐久力	-B
その他	跳躍	-A	滞空	+A	突撃	D

搭載武器A グラビティキャノン
搭載武器B 攻撃ビット
白兵戦選択武器 なし
外観 巨大生物兵器。足部及び腕部なし。翼あり。
スタイル キック系とつかみ系の攻撃不可。パンチ射程極長。

NIGHT
MARE

ヘル専事件簿

最終話

究極の仕事

今夜最後の話の前に、ひとつ聞いておこう。企画屋にとって最も必要な能力って何だと思う？

企画力？　構成力？　それとも人望か？　ハハハ、どれも大事だが一番ってほどのモンじゃない。企画屋に一番大事な能力。それは自分を信じる力、つまり自信だよ。そもそもヘル専なんて、どこかで自信を打ち砕かれた企画屋の残骸みたいなもんだ。

だからこうやって、自信しかない奴が周囲に迷惑をかけまくってる状況に取り憑いてビジネスのバランスを取ってるわけだ。ゲームを作るってことには、なんだかんだいっても神がかった奴が一人は必要だよな。それなしには、奇跡のようなゲームなんて産まれやしないのさ。

自分を信じる心が完全に燃え尽きていない、そりゃヘル専として危険なことだ。まだ、心のどこかにゲームに対する湿っぽい未練が残ってるってことでしかない。そもそも俺たちヘル専がヘボ企画の始末屋なんていうのは、俺達の思い上がりでしかないのかもしれないぜ？

どうだ、君は神がかった奴が吐く支離滅裂な言葉にイライラする、朝令暮改な指針の変更が頭に来る、喋ってるうちに瞳孔が開いて気持ちいい顔になってくる相手の顔を見てるうちにぶん殴ってやりたくなる……全部当たりだろ？

そりゃ、君の中にまだまだ自信の残骸がくすぶってるからだよ。ここまでの諦観に至れない自分の不完全燃焼が自覚できるかい？

君の心には、まだ汲めども尽きぬ無根拠な自信という神がかりな力がまだまだ残ってるんだ。それはヘル専としては失格だが、逆にいえば、この自信のかけらは君にとって取りすがる最後の蜘蛛の糸なのかもしれないぜ？

君はいくらかゲームに絶望はしたが、

それでもまだゲームに対する未練が残ってる。そして夢破れたときとは違って、いまの君はこの業界で食える程度の企画力や構成力も身に付けた。

君がいつどういう形で自信をなくしたのか、俺は知らない。だが、いまなら本能のおもむくままに生きるだけの知識と経験が備わっているはずだ。君は自信を代償にして、いろんなものを身に付けた。もうかつての君ほど無力な虫ケラじゃないだろ！

後は雄叫びをあげるだけだ、それを君の世界に叩き付けろよ。

神がかった奴が憎いなら、もう一度自分に神を引きずり下ろせ！　憎いあいつより強烈な奴をだ。そして、君しか為し得ない奇跡のゲームを世に問うんだ！

……オイ！　話はまだ終わっちゃいないぞ……やれやれ、行っちまったか。

心がまだ灰になり切ってない企画屋を焚きつけて、才能と自信の残骸を燃焼させる。これがまだ、君みたいな若いのが体得してないヘル専の究極の仕事なんだよ。

なに、簡単なことさ。相手がいって欲しい煽り文句を並べ立ててるだけでいい。どう煽って欲しいかなんてのは、相手のツラに極太文字で書いてあるもんだ。

とりあえずこの衝動があれば、君はたぶんあと一本は死ぬ気で頑張ることができるだろう。その後どうなるか、俺は知らない。遅咲きの天才クリエイター様が誕生するのか、心を焼き潰した有能なヘル専が誕生するのか、それともただの人間のクズができ上がるだけなのか。

ただ、次に君が関わるゲームは自腹で買うことにしよう。俺の言葉がどういう影響を与えたか、楽しみでしょうがないからな。

もう一度神をつかめよ、そして神をつかんだら俺にも1割ほどそのツキを分けてくれ。1割でいい、それ以上はありがた迷惑だ。

ゲームってのは1割のひらめきと9割の地道な作業で、でき上がるもんだからな。

スーパーゲームクリエイター列伝

Part.Ⅲ

すごいよ！外人さん

日本在住の外人ゲームプログラマのCさんは、開発チーム内からは天才プログラマーとしての尊敬ややっかみを一身に集めています。

そもそも近年日本名物といえば家庭用ゲームといわれるぐらい、日本のゲーム会社のブランド名は海外にも浸透しています。そのため、日本には自分の腕を信じてはるばる海を越えてやって来る外人ゲームプログラマーがたくさんいるのです。

ただCさんにはCさんならではの、ちょっと困ったところがありました。いえいえ、外人だから日本語が分からないというわけではありません。問題はCさんが外人だということではなく、むしろ天才だというところなのです。

先日、会社の同僚の日本人プログラマーの様子がおかしいのに気付いたCさん、いつものように『美少女戦士セーラームーン』（講談社版）のコミックスを読みながら様子を伺ってみると、どうやら思いっ切り煮詰まっているご様子。

そこで日本語勉強を兼ねた（彼にとっては）原書版『セーラームーン』の読書を中断し、同僚の相談を受けることにしました。同僚によると、「この部分のプログラム、もうかれこれ1週間以上かかってるんだけど、いっこうに高速化が進まないんだよ」とのこと。確かに高速化が必要な部分なのにイマイチ動作速度が遅いようです。このままでは、今回のこのゲームはクソゲーになってしまうことでしょう。そこでCさんは、同僚

に100円玉を渡して外で気分転換をしてくるように助言しました。

同僚は「小人さんが助けてくれるヨ」というCさんの言葉が妙に引っかかりながらも1時間ほど外出し、ある程度気持ちを落ち着けて帰ってきて驚きました。自分の机の上で、さっきまで遅くてどうしようもなかったプログラムが今度は狂ったようなスピードでガシガシ動作しているのです。慌てて同僚が振り返ってみると、そこにはセーラームーンの決めポーズをマネしているCさんがいました。

同僚を気遣っていいことをしたと思っているCさんは得意絶頂です。しかし、同僚は喜ぶどころかみるみる真っ青になっていきます。そもそもCさんに組ませれば、どんなプログラムでもあっという間に作ってしまうのは分かっているのです。しかも他のプログラマーでは真似どころか理解さえできないようなテクニックを使い、信じられないような処理までこなせます。Cさんは、掛け値なしの本物の天才ゲームプログラマーなのです。

なのにCさんに仕事を任せなかったということは、当然それにふさわしい理由があるのです。つまりCさんのプログラムそのものはは確かにすごいけど、あまりにもすごすぎるせいで、Cさん以外の誰にもデバッグすることすらできないということでもあったのです。

しかも、Cさんは天才ならではの思慮に欠ける部分もあるため、同僚のプログラム原本はとっくに消してしまっていました。自分の作った奴の方が明らかにすごいんだから、もう要らないじゃんと思ったわけです。

このゲームのこの部分は確かにプレイヤーアンケート的には大評判のポイントとなり、会社の技術力の宣伝には大いに役立ちました。しかし案の定、製品発売後に大量に残ったバグの原因にもなってしまいました。

でもCさんは、今日も『カードキャプターさくら』（講談社刊）の変身ステッキか何かを持ちながら、ご機嫌で暴れまわっていることでしょう。

教訓

余計なお世話も痛し痒し。

スーパーゲームクリエイター列伝Z編

Part.Ⅳ くび・アゲイン

Zさんが会社から去り、開発チーム一同はホッとしながら彼の残した傷跡の処理に追われていました。

しかしZさんは縁故入社なのに就職1年以内で懲戒免職されるほどの男です、そんじょそこらの人間とは比べものにならないほど心臓に毛が生えています。その剛毛ぶりはスターリンも裸足で逃げ出すほどといえるでしょう。

そんなZさんが、このままおとなしく会社と縁が切れるわけはありませんでした。

さてZさん、会社に在籍中のころから、ある同僚の女性が気に入っていたもようです。肩までかかるストレートがよく似合い性格的にもおとなしく、誰からも好感を持たれる可愛らしい女性でした。

前の会社を懲戒免職になった後も、Zさんはその女性に夜な夜な電話をかけていました。

まぁ誘い文句が「俺のコネで閉店後のゲーセンで無料ゲームできるから、二人で会わない？」という、いやがうえにも警戒心を煽りまくる下半身の要求に非常にネイティブな発言だったり、「俺が辞めるのは、ある意味開発部長のケツを拭くためなんだよ、これ内緒だぜ？」という、彼の行状が既に全社員に知れ渡ってることを知らずに行うあどけない責任転嫁だったり。

まさに女の子に嫌われる発言のオンパレードだったご様子なのが、Zさんの痛快なところです。

そんなZさんにも、拾う神はありました。某大手ゲームメーカー系のソフトハウスが、彼を企画マンとして雇うことにしたのです。

そしてZさんはやってくれました！

月の初めに入社した神のように慈悲深いソフトハウスから、20日を待たず、いきなりク

ビになるという伝説の男っぷりを発揮したのです。就職してから最初の1ヶ月を実に3分の1も残してのスピード解雇でした。

それは、Zさんが再就職して数日を経たある日、Zさんの上司に宛てて、全く面識のない人物から突然電子メールが送られてきたことから始まります。

その内容はいかにも顔見知りに宛てたような馴れ馴れしいフランクな文体でしたが、電子メールの誤配にしては奇妙でした。そもそも、このメールアドレスはあるプロジェクト専用の特別なもので、一般の人間が間違って送れるようなものではないのです。

その上、なにやら怪しげな添付ファイルも一緒です。

ちなみに添付ファイルとは、電子メールに画像やデータやプログラムを添付させて送るもののことを指します。

その添付ファイルを恐る恐る開いてみると、中にはなんと！　かなり高価な市販ソフトが入っていました。

高価だということは当然売り物であり、有料であり、無料ではないという意味です。つまり、電子メールに添付して送っていいようなものではありません。

もっと分かりやすくいうと、これは犯罪に関わる行為です。

しかし、この関係者以外に知り得ないメールアドレスに、いったい誰が送ってきたのかさっぱり見当が付きません。なにせ、本当に心の底から身に覚えのないような人物からのメールだったのですから。

ともあれ、もしアンダーグラウンド系のクラッカーやワレザーが、この仕事用のシステムを自分たちの遊び場にしてしまっては大変です。

ちなみにクラッカーとは基本的に悪のハッカーのことで、ワレザーとは基本的に違法コピーソフト収集家のことを指し、どちらも基本的にネットワーク犯罪者です。

Zさんの上司はただちに社内のネットワーク担当者に報告し、ディレクターはそれまでにこのメールシステムを利用していたこのプロジェクト関連各社に、情報の漏れはないかと警報を発令しました。

その後、ネットワーク担当者がよくよく調べた結果、Zさんが前回懲戒免職になった原因ともなったZさんのお友達に「俺の入社祝いに、役に立つソフトがあったら送ってよ」と上司のメールアカウントを使って吹聴していたというのが、そもそもの真相だったということが発覚しました。

さぁ、面目がないのはZさんを雇ったソフトハウスです。

プロジェクト全社に警報を発して大騒ぎした結果、火元は先日雇ったばかりの身内であったということで、そのソフトハウスは関連各社に平謝りに謝る破目になりました。

この後、Zさんのおかげでこのプロジェクトで用いていたネットワークシステムを再構築し直すことになりました。その費用は、余裕でZさんがそれまでに稼いだ月給を越えていたことと思います。

その会社の命運を担う超極秘プロジェクト専用のメールアドレス、しかも自分の上司のものを添付し、不特定多数の犯罪方面にばら撒くというのはかなりすごいことです。理性や自制心というものがある人間なら、少なくとも自分が長期間冷遇されたとかそういうことでもない限りは絶対やらないくらいに大それたことといえます。

しかも、前回懲戒免職になったことからは何も学んでいなかったようです。

こんなことを入社早々即座にやってしまう男らしさには腹立たしさを突き抜け、いっそ爽やかさまで感じてしまいますね。

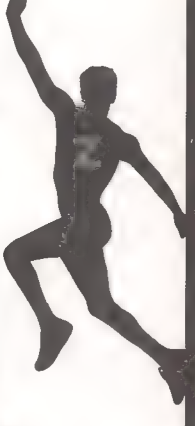
前述の元女性同僚は、とても男らしさなど感じなかったようですが。

教訓

恩を仇で返しまくり。

緊急追加原稿

スーパーゲームクリエイター列伝 Z編



Part.V Zさん Still Alive

さて、このZさんの華麗なる顛末を、某超有名ゲームパブリッシャーの花形ゲームプロデューサー・Gさんに話して楽しんでいただきました。

それからしばらくして、異様に暗い声のGさんからの電話を受け取りました。なんなんだろうと思い、話を聞いてみることにします。

G「このあいだ、Zさんの話してたよね」

俺「ええ」

G「Zさん……どっかで聞いた事ある名前だと思って調べてみたら、いま僕がプロデュースしてるプロジェクトにいたんだよ！」

Zさんとは、遠きにありて思うものです。

Gさんにとって、つい先日まで異世界の話だと思って聞いていた悪魔が突然目の前に現われたようなショックだったでしょう。

Zさんもプロデューサーとはいえ、まさか下請けソフトハウスの社員の人事権まで持っているわけではありません。

いまここにある危機へのせめてもの抵抗に、名を伏せながら、これまで聞き及んだZさんの華麗なる行状について社長に話してみましたが、当の社長は「なるほど、それは危険な奴もいたもんですね。我々も注意しないと」と真顔でいいながら、Zさんが入れてきたお茶をすすりながら呑気に答えていました。

教訓

志村！ うしろうしろー！

究極ゲームデザイナー
ゲーム
デザイナー
ΣΔザン
怒濤の再登場!
VIRTUAL BOY
大容量8Mbit!
ゾルゲみつる

わあっ!!!これが
超人気ゲームデザイナー
「●●●●」さんの新作
「●●●●●●」かぁっ!!!
総制作費●十億円で
予想販売総数●万本
だって。すげえなあ!!!
ボクも●さんの
ようなゲーム
デザイナーに
なって、会社の
金で●●●●●
買わせたり、
過労の
デザイナーを
●●●●●
●●●●●●
したいなあ!
ステキ♥
甘い、甘いぜ
ボウヤ…。
本当のゲーム
デザイナーは
そんなに甘い
もんじゃねえ。

あ、あれは！
ザワ
古今東西のゲームに通じ勝負のためなら手段を選ばないという・・・
初登場の時は原稿料がゲー●ラボ並(笑)で・・・。
あげくに某誌で連載を断られたという・・・。
伝説の究極ゲームデザイナー!!!
ムサシだあぁ～～ッ!!!
オレが本当のゲームデザインを教えてやるぜっ！
あの、なんで囚人服を・・・
ピーポーピーポー
いたぞッ!!!脱獄囚ムサシだ
撃てッ!!!撃てッ!!!射殺しても構わん!!!
ちぃッ！もう警察が嗅ぎつけやがった!!こっちだ!!

なんだこりゃ
ボクがこれまでに書きためた企画書です。
これまでの対戦格闘に新要素を加えまして、
自分のキャラクターの好きな部分にホクロを・・・。
なっ、何するんですかっ!!!

●●●の専門学校生かおまえは!!!
いまどきゲームシステムなんかシコシコ考えてんじゃねえよ!!!
いいか!!! ゲームデザイナーってのはゲームを作るんじゃねえ!!! 作らせるんだ!!!
ゲーム性や世界観なんぞ、それっきゃ能のねえオタクのプログラマーやデザイナーに振って、こっちはダメ出しだけしてオイシイ部分を拾ってりゃいいんだよ!!!
ムサシさん今回なんか目にマジ入ってますぅ〜
ふっ、相変わらずの非道ぶりだなムサシ君。
それでは結局人がついてこない事に気づかないのか。
て、てめえは死んだはずの、
十文字さとる〜〜!
くわしくは前作、「究極バカゲーマー・ムサシ」を読もう！
「美食倶楽部バカゲー専科」に好評収録（ちなみに他社刊）

ゲームデザインとは、一握りの天才にのみ許された神聖な職分!!!
キミのように、プログラムも組めず、絵もかけないから、とりあえずハッタリで業界の甘い汁を吸おうなどという輩なぞ言語道断!!!
ケケケッ！それがどうしたってんだ？
どうせみんなやってることだぜっ！
（おまえそれでも主人公か）
ぬううッ！
君のような恥知らずを、ゲーム業界にのさばらせておくわけにはいかん、勝負だ!!!
望むところよ!!!この業界の暗黒面の恐ろしさ、思い知らせてやるぜぇッ!!!
あの・・。ボクの立場は・・・・。

そして一週間後！東京ドーム！
TOYOTA
みなさま、ご覧下さい!!! 真のゲームデザイナーの名誉(笑)を賭けて、今決戦の火蓋が切って落とされようとしております!!!
KTC
はたして勝つのはさとる君か、それともムサシ君か、
この4500万円の予算と、5ケ月の期間を使って、スタッフを集め、互いのゲームに対する理念を商品の形でまとめて、最終的な売り上げの多い方を勝者とします！

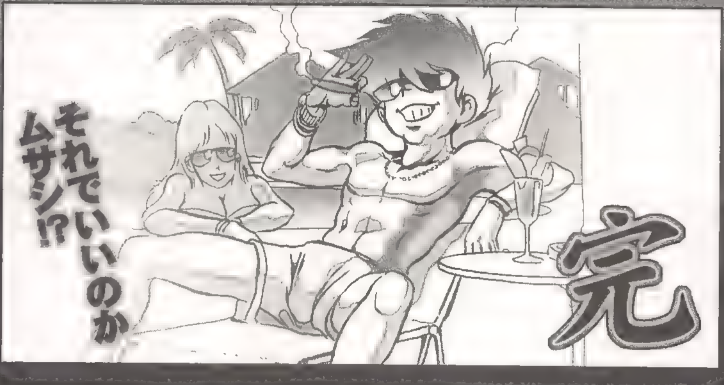
お詫び

[redacted]

株式会社ムサシ　臨時対策委員会

弊社で制作中の「ムサシのスーパー男道」は
今月末のリリースを目指し、スタッフ一同
鋭意制作に取り組んでおりましたが
代表取締役社長　石野ムサシが
制作予算を全額横領、海外に逃亡したために
発売を無期延期とさせていただきます。
ユーザーの方々のご期待を裏切る形となり、
誠に申し訳ありません。

[redacted]



描き直しまんが 虎の尾を踏んだ男達 作★画 ゾルゲ市蔵

反省してます。

あとがき

ここ数年、ゲームクリエイターという職業がなぜかおしゃれでカッコいい仕事として、青少年の憧れの職業になっています。しかしこのゲームクリエイターという言葉、実状を反映させるにはあまりにも華やかでカッコ良すぎる言葉ではないでしょうか？

ゲーム業界に憧れるプレイヤーの皆さんに夢を与えるために、地味な仕事を毎日こなしながら、やせ我慢してかっこいいフリをするのもゲーム開発者の責務なのかもしれません。

しかし、新しくゲーム業界に入ってくる若い開発者、特に自分をゲームクリエイターと称することになる企画屋のかなり多くは、地味で単調でハードな仕事だとは全く知らずに入ってきてしまいます。

そして感性第一のクリエイティブな仕事だと思い込んでいるため、様々な交渉ごとへの調整、きちんとした書類の作成、プロジェクトを当初の予定から狂わせないように進行管理するといった、事務的かつ実務的な能力が必要だとは気が付きません。

少なくとも入社するまで、本文中にたびたび登場するZさんのような人の場合だと入社してもクビになっても気が付かないのです。

そういう人が破綻させるプロジェクトの整理にあたるため外部から

呼ばれるのが、企画屋の中でも特にヘル専（ヘルプ専門）と呼ばれる人たちです。
　企画屋やヘル専がもしカッコ良い仕事だとするなら、それは依頼された理不尽な仕事をストイックに黙々とこなしていくハードボイルド小説のカッコ良さでしょう。ちなみにハードボイルド小説というのは、カッコ悪くぶざまに生きる男の悪あがきをカッコ良く書いてるだけです。

　ゲーム開発チームのうち、仕事に対して最も実直で勤勉でなければならないのは他ならぬ企画屋です。プログラマーやグラフィッカーを自分の感性の赴くままに使う者では断じてなく、自らの責任において作成した企画書や仕様書や予定表に即して齟齬なく厳密にプロジェクトの進捗を管理するものです。
　ゲームクリエイターというだけあって、企画屋に最も必要なのはクリエイティビティ、即ち創造性であるのは間違いありませんが、逆に言えば創造性なんてものはゲームクリエイターを志す時点で既にあって当たり前という必要条件でしかありません。
　その点を勘違いして、創造性というものを、それさえあれば全てオーケーな充分条件だと錯覚した企画屋が増えてきているのが現状です。
　そういう実状と乖離したイメージが先行してしまったツケが現わ

れ、システムデザインやインターフェイスに関わる企画書や仕様書は進化していないどころか、むしろ退化しつつあります。プログラムやグラフィックや音楽が爆発的に進化している現在において。

で、ヘル専の皆さんにおかれましては、なぜそういうゲームクリエイターと自称するお客さんの話をしているのかといぶかしまれることでしょう。

そういう人が、勝手にヘマをやらかして自分たちの為に割のいい仕事を作ってくれているんだから、それでいいじゃないかと思われるかもしれません。

しかし、フリーで生きてる以上、いくらいい仕事を実直に積み上げていくにしても、まともにやっている限りは開発キャリアが蓄積されない裏方のままでは、おのずと限界が見えてきます。

そもそも企画書や仕様書とは原則的に非公開のものであり、何が標準であるのかが明確ではありません。そこに「これが標準であり最低レベルです」というものを示せば、これより読みやすいか読みにくいかという、ある程度客観的な評価軸が誕生します。

そうなれば、企画書とは何をどう書けば良いのか分からない企画屋志望者への示唆となるでしょう。あまりにも質の低い企画書や仕様書を書いているゲームクリエイターへの充分な警告にもなります。

なにしろ、あのZさんですらゲーム専門学校で企画の講師になろう

かと言ってしまうような状況なのです。その状況を、本書が多少なりとも改善する役に立つのではないかと考えています。

そうなれば、ヘル専の皆さんも今後仕事を受注する際の交渉がさらに容易になるということです。

この本は能力が不自由なゲームクリエイター以外の全ての人々にとって、大きなメリットとなると確信しています。

このような奇書の出版にあたり、ゲーム開発者として心の底から尊敬している永山義明氏、ライターとしての良きライバルでもあるゾルゲ市蔵氏、そして参加を快諾してくださった新進気鋭のイラストレーターであるカルメン伊藤、杉浦よしお、一日郎、片倉真二諸先生がた。

ついでにヘル専の俺に「オマエが関わったゲームを示せ」という嫌がらせをして下さった皆さん。あなた方の罵詈雑言ですら、いかに企画書や仕様書や筆者の経歴に興味がある読者がいるかという具体例として、本書の企画書に引用させていただきました。

おかげで、企画屋は自分に不利な条件ですら利用し尽くしてはじめて一人前だという師匠の言葉にまた一歩近づくことができました。

そしてさまざまな形で本書に携わった皆さん、ありがとう。

阿部広樹

阿部広樹

昭和45年生まれ。平成4年の年の瀬、能なしを理由に某ゲーム会社をクビになる。失意のうちにゲーム企画の手直し（＝ヘル専）の内職を始めるも、仕事をこなすうちに自分はクビにされなきゃならんほど無能でもなかったことに気付いて憤慨。

失業から5年。ストレスの溜まるヘル専稼業の息抜きにと、パソコン通信で〝くそゲーハンター〟として暴れているところをオタキング・岡田斗司夫氏に見出され、97年創刊のWEBマガジン『おたくウィークリー』に某ゲームクリエイターの代理原稿として参加。その後も某氏が一回も原稿を書かなかったため、なし崩し的に連載となる。

後に盟友・箭本進一、多根清史の両氏と組み、連載と加筆をまとめて文字通りの内容の本『超クソゲー』『同2』（ともに太田出版）を上梓。

ゲーム開発経歴を発表できなくて、まことに慚愧に堪えない次第である。ところで経歴を明かせないからこそ本書を書いたというのに、なぜ著者の略歴を書いていますか？

つーか、企画屋からディレクターになった瞬間に、いきなりヘル専のお世話になってるというのはナニゴトでしょうか？　世の中の仕組みを知った次第です。

異論激励仕事の依頼などはKFH00306@nifty.ne.jpまで。

監修
永山義明

昭和3X年、宮崎県生まれ。仕事はゲーム企画・プログラム・製作ディレクターをごった煮にした様な感じ。

20年ほど昔に宮崎市の南の某高校にて友人とつるんでマイコン同好会を設立した時点で、この業界へ足を踏み入れる運命にあったのであろうと考えてしまう今日この頃。

シューティングゲームを作りたくて入った会社では、PCエンジンの『出たなツインビー』『グラディウス　』『ときめきメモリアル』のディレクション&メインプログラムが主な業績。その後紆余曲折あってこの会社を辞める。

しばらくプーした後、某音楽メーカーにて『めぐり愛して』を製作して、また辞める。

またプーしていた時に、この本の製作に関与することに。

なお、本書『企画屋稼業』で監修した参考企画書に於いては市場動向などに関する部分には敢えて触れていないので、その点は分かってやっていることとご了承戴きたい。

なにせその辺は、ひとことでは語れない領域だから……。

マンガ
ゾルゲ市蔵

昭和25年5月5日生まれで、ヨットが好きな青年である。

得意なスポーツはサッカーと柔道と体操。とくに体操の腕はすばらしく、〝マットの白ひょう〟と呼ばれている。

アンテナから100万ボルトの電気を出し、全身からつめたい空気をふきだして怪人をこおらせてしまう。

遠心キックが得意で、その威力は戦車もつぶすほどである。もとショッカーの科学者だが、悪を憎みV3の味方として戦う。

はげましのお便りはzolge@hotmail.comまでどうぞ。

企画屋稼業

2000年11月15日 初版印刷
2000年12月2日 第二刷発行

著者
阿部広樹

監修
永山義明

マンガ
ゾルゲ市蔵

カバーイラスト
片倉真二
ゾルゲ市蔵

本文イラスト
一日郎
片倉真二
カルメン伊藤
杉浦よしお

編集者
林 和弘

発行人
落合美砂

発行所
株式会社太田出版

東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
電話03-3359-6262　ファクシミリ03-3359-0040
振替00120-6-162166

カバーデザイン
木庭貴信（オクターヴ）

本文デザイン
野本和也

印刷・製本
図書印刷株式会社

©ABE,Hiroki 2000,Printed in JAPAN

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
定価はカバーに表記してあります。
ISBN4-87233-547-3

元祖にして最強の金字塔、ここにあり！

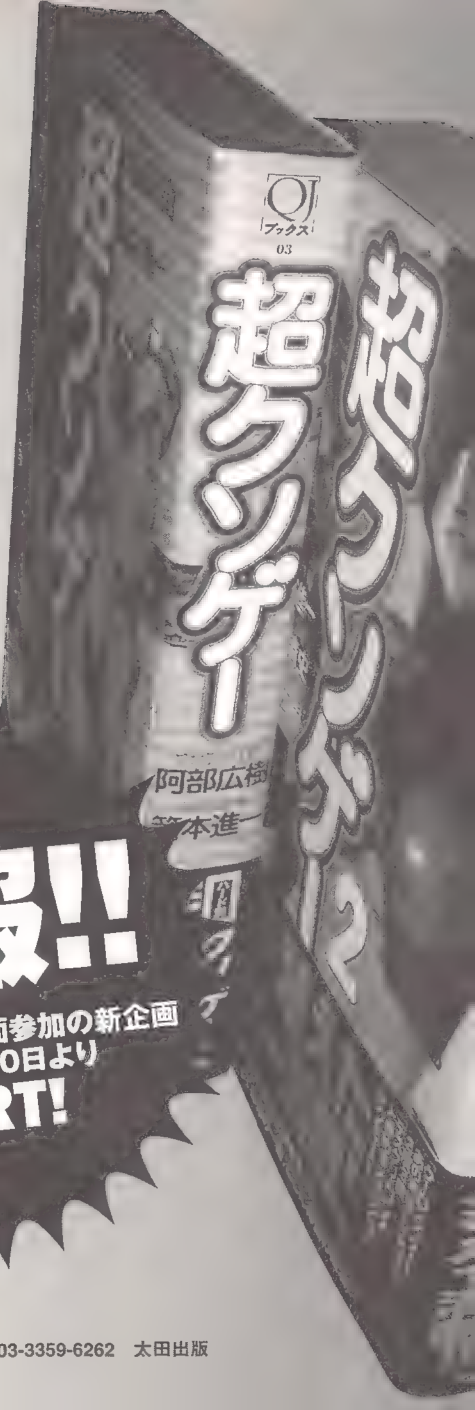
超クソゲー

阿部広樹・箭本進一　著

超クソゲー2

箭本進一・多根清史・
阿部広樹　著

各1300円（税抜）



速報!!

クソゲーハンター全面参加の新企画
2001年2月20日より
START!

NOW PRINTING

問い合わせ:03-3359-6262　太田出版

『コロコロ』黄金期を築いた
伝説の熱血ゲームマンガ、ついに復刻！
すべての
ゲーム戦士へ
ゲームセンターあらし
全4巻
作・画 すがやみつる
各1900円（税抜）
問い合わせ:03-3359-6262　太田出版

超クソゲー外伝
企画屋稼業

阿部広樹
監修 永山義明
マンガ ゾルゲ市蔵

太田出版

9784872335477

1920095014807

ISBN4-87233-547-3

C0095 ¥1480E

太田出版

定価（本体価格1480円＋税）